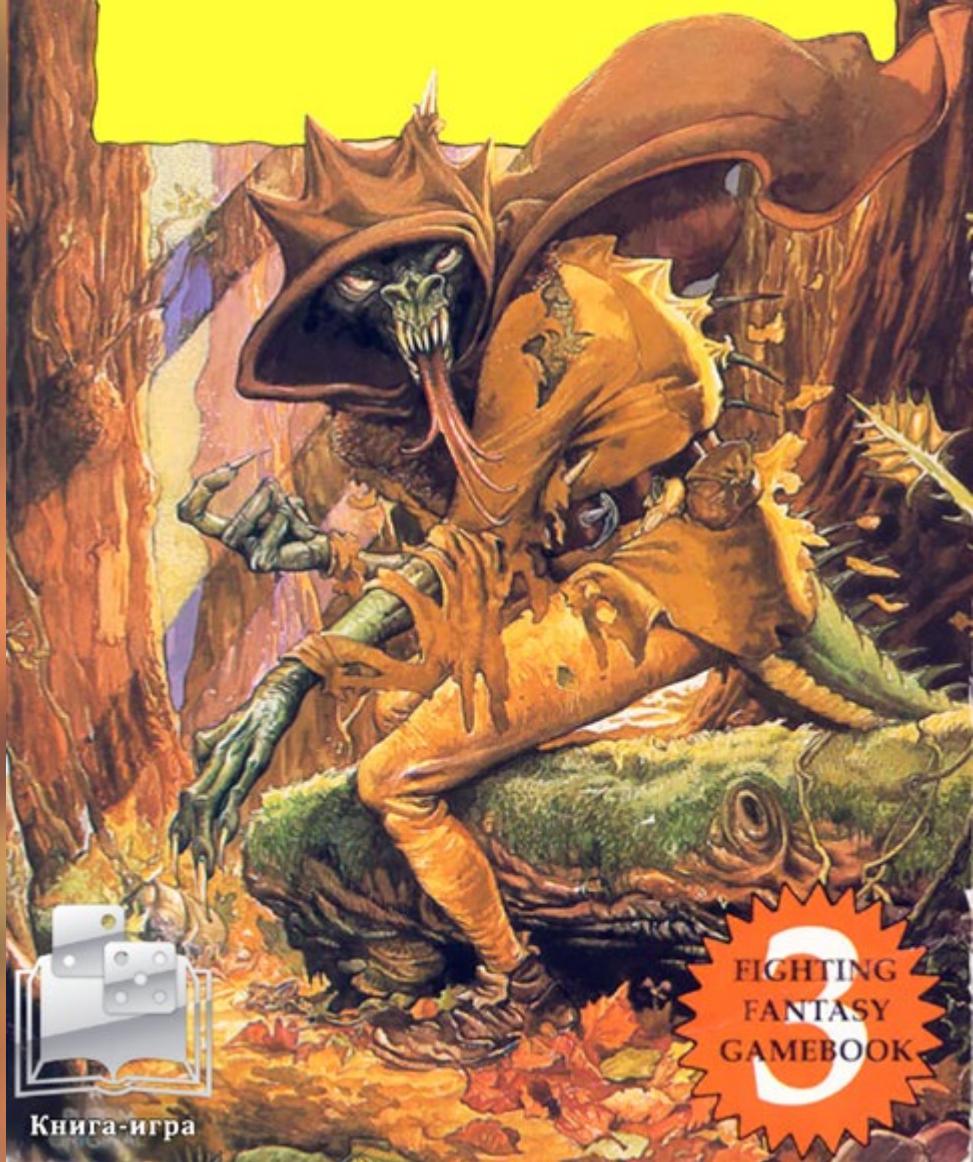


Ян Ливингстон

Проклятый лес



Книга-игра

FIGHTING
FANTASY
GAMEBOOK

Ян Ливингстон

Проклятый лес

Fighting Fantasy #3



Только очень глупый или отчаянно храбрый человек рискнет зайти в Чернолесье, пройти по загадочным, запутанным тропинкам, ведущим в самую чащу, туда, где ужасные чудовища и смертельные ловушки поджидают неосторожного путешественника. Вы рискнете отправиться туда?

В отчаянной гонке со временем, в самом сердце Чернолесья вы должны найти потерянные части легендарного Молота Каменного Моста. Только он может защитить мирных гномов от ужасной гибели.

Два кубика, карандаш и ластик все, что вам нужно, чтобы приступить к этому захватывающему приключению в мире меча и магии.

Многие опасности поджидают вас, и нет никакой уверенности в вашем успехе. Могучие противники будут противостоять вам и часто ваш единственный выбор, это убить или быть убитым!

Ian Livingstone, «Forest Of Doom»

Перевод: Андр

Верстка: Jumangee

Версия: 1.1

Книги-игры и интерактивные рассказы, 2016

<http://quest-book.ru>

Как сражаться с обитателями Чернолесья

Прежде чем приступить к вашему приключению, вы должны сначала определить свои сильные и слабые стороны. В вашем распоряжении меч и рюкзак, содержащий провизию (еда и напитки) для путешествия. Вы тщательно готовились к вашим поискам, обучаясь фехтованию и энергично наращивая свою выносливость.

Чтобы увидеть, насколько эффективна была ваша подготовка, вы должны использовать кубики, чтобы определить начальный показатель Мастерства и Выносливости. На следующих страницах есть лист персонажа, который вы можете использовать для записи сведений о своем приключении. На нем вы найдете место для записи показателей вашего Мастерства и Выносливости.

Рекомендуется, либо записывать свои результаты на листе персонажа карандашом, или сделать копии страницы, чтобы использовать в будущих приключениях.

Мастерство, Выносливость, Удача

Бросьте кубик. Добавьте 6 к результату и запишите сумму — это ваш начальный показатель Мастерства.

Бросьте два кубика. Добавьте 12 к результату запишите эту сумму — это ваша начальная Выносливость.

Бросьте кубик, добавьте 6 к результату и запишите сумму — это ваш начальный показатель Удачи.

По причинам, которые будут объяснены ниже, показатели Мастерства, Выносливости и Удачи будут постоянно меняться во время приключений. Вы должны вести точный учет этих параметров, и по этой причине мы рекомендуем, держать под рукой ластик. Но никогда не стирайте ваши первоначальные показатели. Хотя вы можете получить дополнительный баллы Мастерства, Выносливости и Удачи, эти параметры не могут превысить ваши первоначальные показатели, за исключением очень редких случаев, о которых будет сказано на конкретных страницах.

Ваш показатель Мастерства отражает ваш навык фехтования и общий боевой опыт, чем выше, тем лучше. Ваш показатель Выносливости отражает ваше телосложение общую живучесть, чем выше ваш уровень Выносливости, тем дольше вы будете в состоянии бороться. Ваша оценка Удачи определяет, везучий ли вы человек. Удача и магия — это то, что нельзя сбрасывать со счетов в царстве фэнтази, которое вы собираетесь исследовать.

Сражения

На страницах этой книги вам часто будут встречаться указания сразиться с тем или иным существом. Может приводиться и вариант бегства, но если нет, или если вы все равно решили напасть на существо, вы должны провести битву, как описано ниже.

Сначала запишите Мастерство и Выносливость существа в первое пустое поле битвы с монстром на листе персонажа. Каждый раз, когда повстречаете монстра, значения его характеристик будут указаны в книге.

Ход битвы таков:

1. Бросьте два кубика за существо. Добавьте его Мастерство. Получившийся результат будет его силой атаки.

2. Бросьте два кубика за себя. Добавьте свое Мастерство на текущий момент. Это — ваша сила атаки.

3. Если ваша сила атаки выше, чем у противника, вы его ранили. Переходите к шагу 4. Если у противника сила атаки больше вашей, то ранили вас. Переходите к шагу 5. Если обе силы атаки одинаковы, вы парировали удары друг друга — начинайте следующий раунд с шага 1.

4. Вы ранили противника, поэтому вычтите 2 из его Выносливости. Можете призвать на помощь свою Удачу, чтобы нанести дополнительные повреждение (см. ниже).

5. Вас ранили, поэтому вычтите 2 из своей Выносливости. Опять же, можете призвать свою Удачу (см. ниже).

6. Внесите соответствующие поправки в значения своей Выносливости (и Удачи, если вы ею воспользовались — см. ниже) либо Выносливости противника.

7. Продолжайте в подобной последовательности, пока Выносливость одного из вас не упадет до нуля (смерть).

Бегство

На некоторых страницах вам может быть предоставлена возможность бежать из боя, если он складывается не в вашу пользу. Тем не менее, если вы убежали, существо автоматически наносит вам еще одну рану (потеряйте 2 очка Выносливости). Такова цена трусости. Обратите внимание, что вы можете использовать Удачу в этом случае обычным способом (см. ниже). Вы можете бежать, только если эта возможность специально указана на странице.

Сражение с несколькими противниками

Если вы столкнетесь с несколькими врагами, инструкция на этой странице, расскажет вам, как вступить в бой. Иногда вы будете сражаться с ними как с одним противником; иногда вы будете бороться с каждым из них по очереди.

Удача

В разное время, во время вашего приключения, или в сражениях или когда вы столкнетесь с ситуациями, в которых вам может повезти или не повезти, вы можете положиться на свою удачу, чтобы получить благоприятный результат. Но будьте осторожны! Использование удачи является рискованным делом, и если вам не повезет, то результаты могут быть катастрофическими.

Процедура использования Удачи заключается в следующем: бросьте два кубика. Если выпавшее число равно или меньше, чем ваш текущий счет Удачи, вам повезло, и результат будет в вашу пользу. Если число выше, чем ваш текущий счет Удачи, вам не повезло, и вы будете наказаны.

Эта процедура известна, как проверка Удачи. Каждый раз, когда вы испытываете свою Удачу, вы должны вычесть единицу из вашего текущего счета. Таким образом, вы скоро поймете, что чем больше вы будете полагаться на свою Удачу, тем более рискованно это будет.

Применение Удачи в сражениях

На определенных страницах книги вам будет говориться проверить Удачу, и будут указаны последствия вашего везения или невезения. Однако в сражениях у вас всегда есть вариант прибегнуть к своему везению, либо чтобы нанести противнику более серьезное ранение, либо чтобы уменьшить серьезность только что полученной раны.

Если вы только что ранили противника, то можете проверить Удачу, как описано выше. Если вам повезло, вы нанесли сильную рану, и можешь вычесть дополнительно 2 очка из Выносливости противника. Однако, если вам не повезло, вы его просто оцарапали, и противник теряет только 1 Выносливость вместо 2.

Если вас только что ранили, вы можете проверить Удачу, чтобы попытаться свести ранение к минимуму. Если вам повезло, вы ухитрились избежать полного ущерба от удара и теряете только 1 Выносливость вместо 2. Если вам не повезло, вы получаете более серьезное ранение. Вычтите 1 дополнительную Выносливость.

Помните, каждый раз, когда вы проверяете Удачу, вы должен вычесть 1 из вашего показателя Удачи.

Восстановление Мастерства, Выносливости и Удачи

Мастерство

Ваш навык Мастерства не изменится во время вашего приключения. Иногда параграф может содержать инструкции увеличить или уменьшить ваш показатель Мастерства. Магическое оружие может увеличить ваш навык, но помните, что только одно оружие можно использовать одновременно! Вы не можете использовать 2 бонуса, если носите два волшебных меча. Ваш навык Мастерства никогда не может превышать начального значения, если это специально не указано. Использование зелья Мастерства (смотри ниже) восстановит ваш навык до исходного уровня в любое время.



Выносливости и провизия

Ваш показатель Выносливости будет постоянно меняться за время вашего приключения, из-за сражений с монстрами и выполнения трудных задач. Когда вы окажетесь рядом с вашей целью, ваш уровень Выносливости может быть опасно низким и сражение, в подобном случае, может быть особенно опасно, так что будьте осторожны!

Ваш рюкзак изначально содержит десять порций еды. Вы можете отдохнуть и поесть в любой момент, за исключением того момента, когда вы уже вступили в бой. Употребление в пищу еду восстанавливает 4 пункта Выносливости. Когда вы едите пищу, добавьте 4 к вашему счету Выносливости и вычтите 1 порцию еды из вашего имущества. Помните, что у вас впереди длинный путь, так что используйте ваши запасы мудро!

Помните также, что ваш счет Выносливости не может превышать ее начального значения, если это специально не указано. Использование зелья Выносливости (смотри ниже) восстановит Выносливость до исходного уровня в любое время.

Удача

Во время приключения, когда вам особенно повезет, к вашему показателю Удачи будут начисляться дополнительные баллы. Подробности приведены на страницах книги. Помните, что, как и Мастерство и Выносливость, ваша Удача никогда не может превышать ее начального значения, если это специально не указано на странице. Использование зелья Удачи (см ниже) восстановит ее до исходного уровня в любое время, и увеличить ваш первоначальную Удачу на 1 балл.

Снаряжение и зелья

Вы начнете свое приключение с минимальным количеством снаряжения, но вы можете найти или купить различные предметы во время вашего путешествия. Вы вооружены мечом и одеты в кожаные доспехи. У вас есть рюкзак, чтобы хранить свои запасы еды и любые сокровища, которые вы можете найти.

Кроме того, вы можете взять одну бутылку волшебного зелья, которое поможет вам в ваших поисках. Вы можете выбрать:

Зелье Мастерства — восстанавливает Мастерство

Зелье Выносливости — восстанавливает Выносливость

Зелье Удачи — восстанавливает очки Удачи и добавляет 1 к первоначальному уровню

Эти зелья могут быть выпиты в любое время во время вашего приключения (за исключением того, когда вы участвуете в битве). Принимая зелья, вы будете, восстанавливать Мастерство, Выносливость или Удачу до исходного уровня (а зелье удачи добавит 1 очко к начальному показателю).

Каждая бутылка содержит 1 порцию зелья, то есть характеристика может быть восстановлена один раз за время приключения. Запишите на вашем листе персонажа, какую микстуру вы выбрали.

Помните также, что вы можете выбрать только одну из трех микстур, так что выбирайте мудро!

Советы по игре

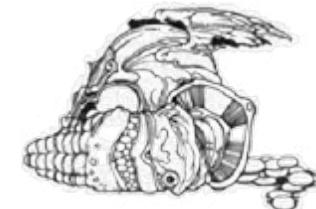
Существует один верный путь через Чернолесье и вам понадобится несколько попыток, чтобы найти его. Делайте заметки и рисуйте карту — эта карта будет иметь неоценимое значение в будущих приключениях и позволит вам быстро продвигаться к неисследованным участкам.

Не все районы содержат сокровища; чаще там только ловушки и существа, с которыми вы, без сомнения, поссоритесь. Есть много мест, которые вы можете посетить, но нет никакой уверенности в том, что вы найдете то, что ищете.

Помните, что чтение параграфов по порядку не имеют никакого смысла.

Единственный верный путь включает в себя минимум риска и любой игрок, независимо от того, насколько слабы начальные показатели, может пройти его довольно легко.

Пусть удача богов будет с вами в этом приключении!



Уважаемые игроки!

Игровой лист персонажа теперь удобно вести в специальном приложении на устройствах с iOS и Android – совершенно бесплатно! Вам не потребуется ни карандаш, ни ластик, ни игральный кубик. Скачайте и установите приложение eCharsheet, а в списке книг-игр нажмите «QR» или выберите в списке «Проклятый лес».



ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

МАСТЕРСТВО

Начальное:
Текущее:

ВЫНОСЛИВОСТЬ

Начальная:
Текущая:

УДАЧА

Начальная:
Текущая:

ИНВЕНТАРЬ

ЗОЛОТО

ДРАГОЦЕННОСТИ

СНАДОБЬЯ

ОСТАВШАЯСЯ ПРОВИЗИЯ

СРАЖЕНИЯ

Мастерство=
Выносливость=

Вступление

Вы авантюрист, наемный мечник, и сейчас странствуете по северным окраинам вашего королевства. Скука деревенской жизни никогда вас не привлекала, вы предпочитаете блуждать по земле в поисках богатства и опасностей. Несмотря на долгие странствия и грубую жизнь на открытом воздухе, вы довольны своей скромной судьбой. Мир ничем вам не угрожает, вы искусный воин, постоянно практикующийся в искусстве убийства злых людей и зверей с помощью вашего верного меча. Ни разу, за последние десять дней, со дня вступления в северное пограничье ты не попался на глаза другому человеку. Это не беспокоит вас, вы счастливы в своей собственной компании и неторопливо наслаждаетесь солнечными днями, охотой, едой и сном.

Уже вечер, и, съев на ужин кролика, зажаренного на открытом огне, вы улеглись спать, укрывшись овчинным одеялом. Взошла полная луна, и ее свет отражается на лезвии вашего меча, вонзенного в землю рядом с вами. Вы смотрите на него и гадаете, как скоро придется вытираять кровь какого-нибудь мерзкого существа с его поверхности. Это странные земли, населённые причудливыми и отвратительными тварями — гоблинами, троллями и даже драконами.

По мере того как угасает пламя вашего костра, вы начинаете погружаться в тревожный сон, вам мерещатся кричащие зеленые лица троллей. Внезапно в кустах слева от вас, раздается громкий треск, сухая ветка преломилась под неуклюжей ногой. Вы вскакиваете и хватаете меч. Стоите неподвижно, насторожившись, в полной готовности прыгнуть на вашего невидимого противника. Затем вы слышите стон, а затем глухой стук падающего на землю тела. Может это ловушка? Вы медленно подходите к кусту и осторожно тяните назад ветви. Смотрите вниз и видите старого гнома с большой окладистой бородой, его лицо искажено от боли. Вы наклоняетесь, чтобы снять железный шлем, охватывающий его лысеющую голову, и обнаруживаете, что два арбалетных болта пробили его кольчугу на животе.

Подхватив гнома, вы несете его к огню и стараетесь, раздуть в нем угасающую искру жизни. Накрыв его овчиной, вам удается заставить старика, выпить немного воды. Он кашляет и стонет. После того как вам с трудом удалось усадить его, видите, что пристальный взгляд устремлен вперед, и старик начинает кричать.

— Я принесу его! Я принесу его! Вы не бойтесь, Гиллибран, Большеног придет, чтобы принести вам молот. Ах да, на самом деле я. О да.

Гном, чье имя, как вы поняли Большеног, явно бредит из-за яда, которым были смазаны наконечники болтов, поразивших его тело. Вы наблюдаете, как он снова резко падает вниз на землю, а потом шепчите его имя ему на ухо. Его глаза смотрят на вас мигая, затем он снова начинает кричать.

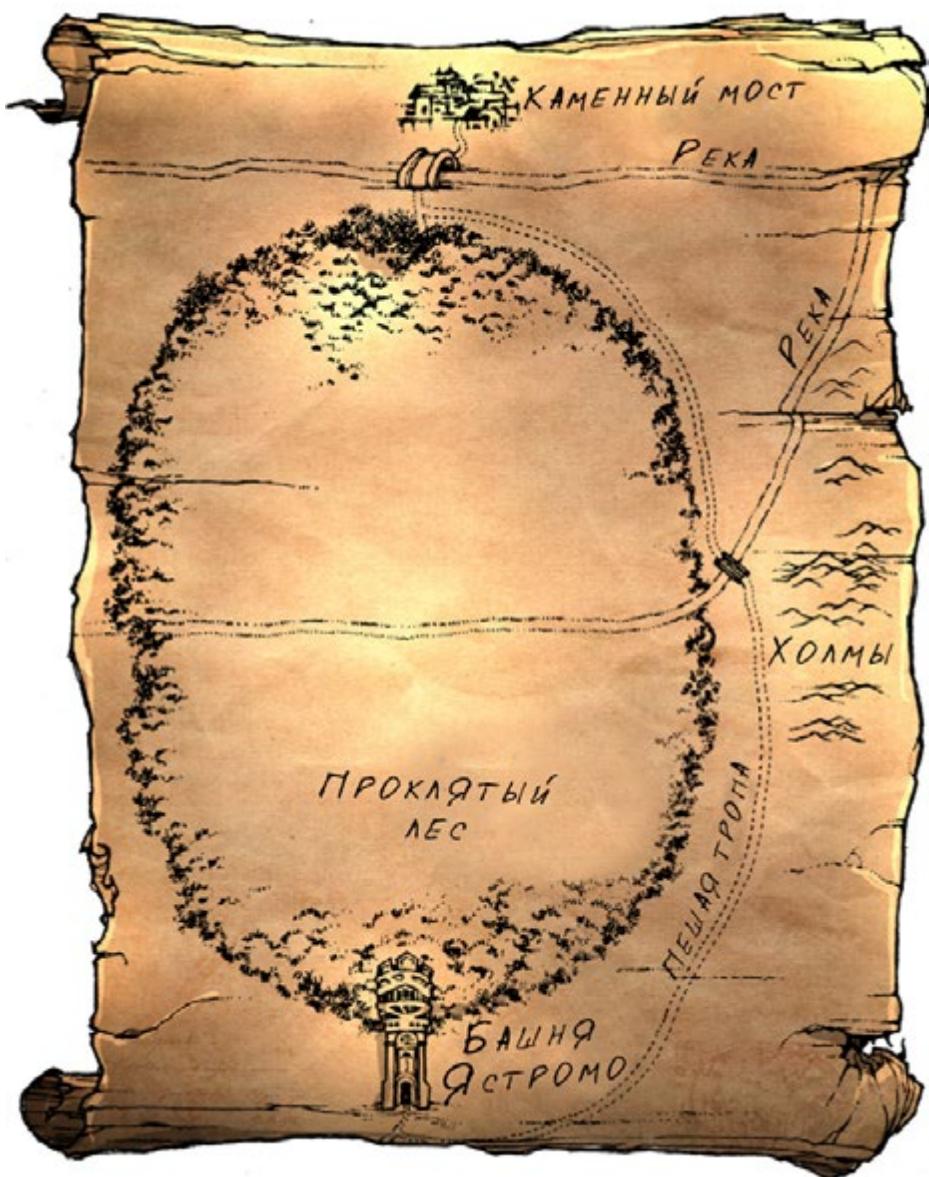
— Засада! Будь осторожен! Засада! Молот! Возьми молот Гиллибран! Спаси гномов!

Его глаза наполовину закрыты и боль, кажется, немного отступила, бред стихает, он снова говорит с вами, но теперь тихим шепотом.

— Помоги нам, друг... отнеси молот Гиллибрану... только молот объединит наш народ против троллей... Мы были на пути к Чернолесью в поисках молота... засаду маленького народа... другие убиты... карта в моей сумке доставит вас к дому Язтромо, мастеру-волшебнику из этих земель ... у него есть магия на продажу, чтобы защитить тебя от созданий Чернолесья... возьми мое золото... Я прошу тебя, найди молот и принеси его к Гиллибрану, моему господину из Каменного Моста... ты будешь хорошо вознагражден...

Большеног открывает рот, чтобы начать новую фразу, но вместо слов раздается последний вздох. Вы усаживаетесь и думываете над его словами.





Кто такой Гиллибран? Кто такой Яэтромо? Что это за суэта вокруг молота? Вы тянетесь к неподвижному телу Большенога и снимаете с пояса мешочек. Внутри вы находите 30 золотых монет и карту.

Звеня монетами в руке, вы думаете о возможной награде, которая может ожидать вас за возвращение молота в деревню гномов и решаетесь попробовать найти молот в Чернолесье. Прошло уже несколько недель с момента вашего последнего хорошего боя, и, кроме того, вам, вероятно, хорошо заплатят за это.

Приняв решение, вы ложитесь спать, забрав обратно одеяло у бедняги Большенога. Утром вы хороните старого гнома и собираете свои вещи. Изучив карту и смотрите на солнце, чтобы найти ориентиры и весело посвистывая, вы в хорошем темпе идете на юг, желая встретиться с тем самым Яэтромо и посмотреть, что он может вам предложить.

А теперь переверните страницу.



1

Ваш путь к Язтромо занимает чуть более половины дня, и вы прибываете, к служащей ему домом каменной башне, грязным и голодным. Башня стоит неподалеку от края Чернолесья примерно в пятидесяти метрах от дороги, по которой вы следовали, но найти ее нелегко. Наконец, вы подходите к огромной дубовой двери, с облегчением обнаружив, что она действительно существует и что Большеног не выдумал ее в бреду. Большой медный колокол и гонг свисают с каменной арки. Когда вы позвонили в колокольчик, дрожь пробежала у вас по спине. Громкое «бом» нарушает глубокую тишину, на которую вы первоначально не обратили внимание. Здесь не слышно ни птиц, ни животных. Вы с тревогой ждете у двери, слушая, как кто-то медленно спускается по лестнице. Небольшое деревянное окошко в двери скользит в сторону, становятся видны два глаза, которые пристально осматривают вас.

— Ну, кто ты? — требует сварливый голос через отверстие.

Вы отвечаете, что вы искатель приключений, ищете великого мага Язтромо, намереваясь приобрести у него магические предметы для борьбы с существами Чернолесья.

— Ой! Ну, в таком случае, если вы заинтересованы в покупке некоторых из моих товаров, то вам лучше войти. Я Язтромо.

Затем он поворачивается и медленно поднимается по каменной лестнице. Вы:

Последуйте за ним вверх по лестнице — **261**.

Выхватите свой меч и нападете на него — **54**.



2

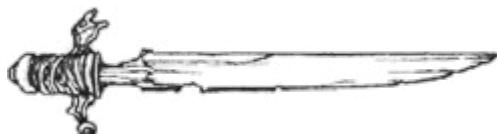
Ваше приключение заканчивается здесь, ваша вкусная свежая плоть станет настоящим пиршеством для победоносного вурдалака.

3

Вы следуете еще за пятью стрелами к стволу старого мертвого дерева, корни которого по-прежнему глубоко уходят в землю. Вы видите, что внутри огромное дупло и что отверстие проходит сквозь ствол прямо в землю, превращаясь в туннель. Внизу темным-темно и вы не можете увидеть, как глубоко он уходит. У вас есть кольцо света? Если есть — 322, если нет — 120.

4

Потеряйте 4 очка Выносливости. Если вы все еще живы, вам удается вытащить стрелу из вашего плеча, хотя боль мучительна. Если вы все еще хотите войти в пещеру (49). Если вы хотите ползти обратно к перекрестку (93).



5

Сидя на богато украшенном троне вы, как ни странно, чувствуете себя ужасно неудобно. Два воина клона лежат ниц на полу перед вами в полной покорности. Неужели они ожидают, что вы станете их новым хозяином? Если вы хотите надеть золотую корону (333). Если вы хотите оставить альков, то вылезайте обратно на крышу пещеры (249).

6

Когда вы проходите мимо гоблина он издает такой жуткий рык, какой вы никогда не слышали раньше, вы ни за что бы не поверили, что такой звук может исходить от гоблина. Слегка нервничая, вы быстро идете на север (148).

7

Вы берете свой меч и готовитесь к встрече с врагами. Это пчелы-убийцы, они будут атаковать отдельными массами, каждая будет считаться как отдельный противник.

✗ **Первый рой пчел-убийц: Мастерство 7, Выносливость 3**

✗ **Второй рой пчел-убийц: Мастерство 8, Выносливость 4**

✗ **Третий рой пчел-убийц: Мастерство 7, Выносливость 4**

В случае победы — 23.

8

Идя по тропе, вы слышите впереди шаги и спорящие голоса. Если хотите встретить их владельцев (317). Если предпочитаете спрятаться в кустах, чтобы позволить им пройти мимо (392).

9

Вы открываете дверь и делаете шаг назад, держа перед собой меч, на случай если гоблин попытается напасть на вас. Он хватает деревянный стул и, размахивая им в воздухе, пинает дверь и бросается на вас, вопя во всю глотку. Вы должны сражаться.

✗ **Гоблин: Мастерство 5, Выносливость 4**

В случае победы — 176.

10

Вы берете с пола приличных размеров камень и целитесь. Изо всех сил бросаете камень в Огра, но, увы, он летит мимо его головы и грохотом врезается в дальнюю стену пещеры. Вы проклинаете все на свете, но решаете, все-таки, бросится в пещеру, чтобы напасть на Огра (290).



11

Вы начинаете терять равновесие, когда иллюзия поражает ваш разум. Закрываете глаза и сжимаете голову руками, бесполезно. Вы наворачиваете круги по комнате, а затем падаете на пол без сознания. (353).

12

Вы говорите карлику, что, возможно, вы немного поспешили обнажить свой меч, но ведь вы должны были быть готовы к чему угодно в зловещих пределах Чернолесья. Он отвечает, что это не может служить оправданием нападения с оружием на беззащитного старика и, что если вы хотите, ваш меч обратно, это будет стоить вам 10 золотых монет или двух любых сокровищ из рюкзака. Вы платите ему, и, к вашему облегчению, получаете любимый меч обратно. Если вы хотите продолжить разговор с ним (271). Если с вас достаточно общения, то отправляйтесь по дорожке на запад (67).

13

Вы чувствуете мощные колебания, кажется, что ударная волна проходит прямо сквозь ваше тело. Ваши ноги налились свинцом, и вы не можете сдвинуться с места. Внезапно хижина рушится и падает на землю. Небо темнеет, и ветер начинает завывать вокруг вас. Ветер дует все сильнее и становится похожим на шторм, его сила прижимает вас к земле. Вы цепляетесь за крыльцо и стараетесь защитить лицо от грязи и мусора, поднятых бурей. За оглушительный шумом ветра вы слышите смех, затем глубокий голос, радостно произносит:

— Я свободен! Я свободен! — вы выпустили в мир элементала земли — потеряйте 3 очка Удачи. Постепенно воюющий ветер стихает, небо светлеет. Вы выбираетесь из-под обломков и медленно идете обратно на север (149).

14

Яма имеет круглую форму с гладкими стенами, вы слишком слабы после падения, чтобы вылезти. Зовете на помощь, но никто не приходит. Садитесь и думаете над своей судьбой. Примерно через час вы слышите шум над головой. Смотрите вверх и видите бородатого коренастого человека в меховой шапке. Он выглядит раздраженным. Это троцлер, а вы разрушили его ловушку. Он кричит, что если вы ожидаете, что он бросит вниз веревку, чтобы спасти вас, то это будет стоить вам 3 золотых. Если нет денег, он примет какой-нибудь магический предмет из вашего рюкзака. После того, как вы согласились, сердитый троцлер бросает вниз веревку, и вы вылезаете из ямы. Вы передаете гонорар, и идете на север вниз по ущелью (255).



15

Склон крутой, и вы, поскользнувшись на слизи, кубарем летите вниз в дыру на дно большой земляной пещеры. Вы вскакиваете на ноги и с тревогой видите блестящий кончик ядовитого жала на конце хвоста огромного Жалящего Червя, который ползет прямо на вас. Жалящий Червь длиной около пяти метров и состоит из огромных желтых сегментов, но вы должны, в первую очередь, позаботится о защите от его жала. Нет времени, чтобы выкарабкаться из ямы — вы должны обнажить меч и сражаться.

✗ **Жалящий Червь: Мастерство 8, Выносливость 7**

В случае победы — 217.

16

Вы кричите трем гуманоидам, которые склонились над грибами с красными шляпками. Они же опять игнорируют вас, полностью занятые своей работой. Вы берете в руки кусок шляпки гриба и начинаете есть. Он хорош на вкус, но затем страшная боль сжимает ваш желудок. Гриб ядовит. Есть ли у вас противоядие? Если есть (211), если нет (345).

17

Лестница внутри колодца уходит под воду. Но есть туннель прямо над поверхностью воды, который ведет на север. Он имеет круглую форму и диаметр около метра. Вы можете:

Бросить золотую монету в колодец, чтобы загадать желание — 89.

Спуститься по лестнице, чтобы осмотреть туннель внизу — 256.
Вернетесь по тропе на запад — 238.

18

Ваш план сработал и лихорадка стихает. Слава богу, волосы на спине руках исчезают, и вы снова засыпаете. Утром вы собираете свои вещи и идите по тропе на север в горы (198).

19

Несмотря на слабость от лихорадки, вам удастся сесть. Вы берете в руки свой меч и, сжав зубы, режете там, где оборотень коснулся вас. Кровь быстро бежит из раны, и вы надеетесь, что болезнь выходит вместе с ней. Потеряйте 1 очко Выносливости из-за потери крови. Если вы все еще живы (**18**).

20

Двигаясь на восток, вы обнаруживаете ответвление от основного пути, идущее в южном направлении. Вы решили игнорировать его и продолжить путь на восток (**277**).

21

Боль усиливается, и вы быстро лезете в свой рюкзак, чтобы вытащить маленькую бутылку с надписью противоядие. Вы проглатываете содержимое. Ваше тело расслабляется, и эффекты от яда исчезают. Вы обдумываете, что еще может случиться с вами в этом лесу, а затем поворачиваете на север, вверх по тропе (**226**).

22

Газ токсичен и ваши глаза начинают слезиться. Вы кашляете и, задержав дыхание, бегаете по пещере, пытаясь вырваться из газового облака, которое обволакивает ваше лицо. Ваши легкие чувствуют, что вот-вот лопнут, и вы вынуждены вдохнуть. Снизьте Мастерство на 2 и Выносливость на сумму броска одного кубика. Если вы все еще живы, вы с облегчением видите, что облако газа исчезает. Вы кладете серебряную коробку в рюкзак и немедленно покидаете пещеру, чтобы продолжить поиски в северном направлении (**358**).

23

Вы вытираете пот с лба и задумываетесь, что еще эти злые земли имеют в запасе для вас. Садитесь и отдыхаете некоторое время. Позже вы отправляетесь на звук проточной воды (**339**).

24

Мышцы шеи начинают сводить судорога, вы понимаете, что наконечники дротиков были отравлены. Вы быстро лезете в свой рюкзак, чтобы вытащить маленькую бутылку с надписью противоядие. Вы проглатываете содержимое. Ваше тело расслабляется, и эффекты от яда исчезают. Увидев это, пигмеи повернулись и побежали прочь в траву. Вы будете:

Выхватите свой меч и броситесь в траву за пигмеями — **377**.
Продолжить путь на север — **92**.

25

В конце концов, вы заканчиваете спуск и оказываетесь на дне долины. Тропа продолжает вести на север, но есть поворот, ведущий на запад.

Продолжите идти на север — **369**.
Поверните на запад — **56**.

26

Вы решили начать поиск с деревянных полок. Все книги написаны на незнакомом вам языке, и содержат странные диаграммы. Диаграммы и свитки также непонятны. Вы открываете шкафы и ящики, но все, что вы находите это еще больше пыльных книг в кожаных переплетах. Вы собираетесь отказаться от поиска в комнате, когда замечаете еще одну книгу на полу, она служит в качестве опоры для сломанной ножки стола. Вы:

Вытащите книгу — **91**.
Откажитесь от обыска и продолжите путь на север — **220**.



27

Вытирая густую зеленую кровь со своего меча, вы отправляетесь снова на север. С облегчением видите, что деревья, наконец, начали редеть и местность кажется менее угрожающей (329).

28

Если вы обладаете нарукавной повязкой силы (52). Если у вас ее нет (266).

29

На небольшой поляне среди деревьев вы видите двух маленьких существ с бородавчатой кожей, одетый в кожаные доспехи. Они, кажется, спорят, кто должен быть ответственным за кролика, который жарится на вертеле над костром. Увидев вас, они прекратили свои споры и достали короткие мечи. Вы вынуждены сражаться с бросившимися на вас орками.

✗ Первый Орк: Мастерство 5, Выносливость 5

✗ Второй Орк: Мастерство 5, Выносливость 6

В случае победы — 383. Если вы хотите, бежать из боя, можете сделать это, отступив обратно по дороге в северном направлении — 254.



30

Потеряйте 2 очка Выносливости из-за глубокого пореза на лбу. Если вы все еще живы (225).

31

Вы выползаете из туннеля и карабкаетесь по лестнице на стене колодца. Вылезаете из колодца и возвращаетесь на тропу (362).

32

Вы достаете из рюкзака и отдаете Аррагону 10 монет или все золото, если у вас меньше, и два любых предмета. Внесите необходимые изменения в ваш список снаряжения. Аррагон приказывает вам выйти из дома и идти обратно к перекрестку дорог. Потеряйте 1 очко Удачи и идите по дорожке на север (150).

33

Монах качает головой, говоря: «Кажется, в этом мире не осталось больше места для благотворительности». Пожав плечами, он отправляется дальше на юг. Вы наблюдаете, как он исчезает вдали, а затем продолжаете свое путешествие на север (390).



34

Вы трете лампу, зеленый дым начинает медленно подниматься от фитиля и принимает форму жирного старика с лысой головой, сидящего на подушке. Его рот медленно открывается и глубоким голосом он спрашивает: «Ну, что же вы хотите?» Вы говорите ему о ваших поисках, но он отвечает, что он не может предложить вам материальной выгоды или богатства. Он может только восстановить одну из ваших личных характеристик. Вы можете восстановить свое Мастерство, Выносливость или Удачу до начального уровня. Как только вы сделали свой выбор, джин исчезает, а лампа становится черной. Вы бросаете ее на землю и идете на север (231).

35

Потеряйте 4 очка Выносливости из-за страшного ожога. Если вы все еще живы (132).



36

Думая о незнакомце, вы чувствуете какой-то дискомфорт. Что-то в его манерах вас настораживает. Вы останавливаетесь, чтобы осмотреть ваш рюкзак и понимаете, что чего-то не хватает. Это был вор! Вычеркните, либо все ваши оставшиеся деньги, либо любые два магических предмета, которые вы приобрели у Яэтромо, с вашего листа персонажа. Вы раздумываете, не бежать ли за вором, но понимаете, что он вряд ли будет там, куда, как он вам сказал, направляется. Вы проклинаете все на свете и снова идете на север (187).

37

Вы залезаете на дерево и срываете грушевидный плод фиолетового цвета. Вы откусываете небольшой кусочек, очень горько. Если вы хотите, выплюнуть его и продолжить путь на север (226). Если предпочитаете доесть фрукт до конца (336).



38

Вы смотрите сквозь маленькое грязное окно хижины и видите старую женщину в неряшливой одежде с морщинистым лицом и бородавчатой носом, она сидит у камелька у дальней стены хижины и читает книгу, еще несколько лежит рядом. Горбатый слуга подносит еще больше книг с полок, которые буквально набиты старыми книгами, картами и свитками. Если вы хотите войти в хижину (315). Если вы предпочитаете вернуться на тропу и идти на север (220).

39

Вы достаете сеть и раскручиваете ее над головой. Бросаете и смотрите, как она бесшумно летит по воздуху, чтобы обрушиться на неподвижную цель. Он оборачивается вокруг пещерного тролля, который мгновенно просыпается и громко рычит, пытаясь бороться с сетью. Вы вскакиваете на каменный стул и хватаете кожаную сумку. Вы выбегаете из пещеры, оставив тролля бороться с сетью (287).



40

Встаете на ноги и ругаетесь, отряхивая руками грязь с вашей одежды. Вы собираетесь подождать, чтобы узнать, кто установил ловушку, но затем отказываетесь от этого решения. Продолжите путь на север (274).

41

Вы бежите назад к перекрестку, где ворон все еще сидит на указателе. Вы поворачиваете налево, и бежите в восточном направлении, крича ему, «Добрый день!» (239).

42

Старуха откидывает голову и хохочет, когда вы попробовали начать разговор. Она злая женщина. Потерять 1 очко Удачи и беритесь за меч (342).

43

Вы берете свой меч и атакуете Дикарей Холмов, которые прекращают свой спор и поворачиваются к вам, крича и размахивая оружием.

✗ **Первый Дикарь Холмов:** Мастерство 7, Выносливость 5

✗ **Второй Дикарь Холмов:** Мастерство 6, Выносливость 4

Сражайтесь с ними по одному за раз. В случае победы — 50. Вы можете бежать, по тропе на север — 188.

44

Потеряйте 2 очка Выносливости. Если вы все еще живы, вы находите носовые фильтры в боковом кармане рюкзака и торопливо засовываете их в ноздри. Вы медленно вдыхаете ядовитый воздух вокруг вас, но все хорошо, и вы можете свободно дышать. Через некоторое время облако газа исчезает. Однако нет смысла оставаться здесь дальше, и вы шагаете к дальней стене (293).

45

Потеряйте 2 очка Выносливости. Если вы все еще живы — 165.

46

Морковь летит по воздуху, но прежде чем он достигает карлика, она превращается в бабочку и трепыхая крыльшками летит прочь. Он с скучающим выражением на лице начинает небольшим ножом строгать кусок дерева. Потеряйте 2 очка Удачи. Вы решаете, что должны относиться к нему с намного большим уважением и извиниться перед карликом (12).



47

В то время, как вы отвлеклись на слугу, колдунья кричит какие-то странные слова. Внезапно она исчезает в яркой вспышке и вместо нее появляется небольшая летучая мышь, которая вылетает в открытую дверь. Увидев это, горбун резко падает на пол и начинает плакать. Вы:

Обыщете хижину — 26.

Оставите ее и вернетесь на дорогу на север — 220.

48

Вы поднимите сундук над головой и бросаете его на пол. Он разбивается, и среди расщепленного дерева вы видите большое светло-голубое яйцо почти метр в окружности. Вы трогаете его пальцем. Оно холодное и твердое как мрамор. Внезапно, появляется трещина, и, прежде чем вы успеваете среагировать, яйцо взрывается, разбрасывая во все стороны острые, как бритва, осколки. Бросьте кубик, чтобы определить, сколько осколков попало в вас, и потерять по 1 очку Выносливости за каждое попадание. Если вы все еще живы, вы, шатаясь, выходите из комнаты и продолжаете путь на север (288).



49

Вы ползете вниз по туннелю к входу в пещеру. Потолок пещеры не выше, чем туннель, и вы не можете встать. Пещера очень мала и заполнена мелкими обломками мебели и всякого рода предметов и редкостей. Посередине пещеры стоят два зеленокожих существа с маленькими телами и большими головами у них длинные уши и носы, а одежда сделана из мешковины. Они кажутся очень встревоженными и атакуют вас с кинжалами в руках. Вы должны сражаться с гремлинами, так как вы не в состоянии повернуться и уйти.

✗ **Первый Гремлин: Мастерство 4, Выносливость 3**

✗ **Второй Гремлин: Мастерство 3, Выносливость 2**

Вы сражаетесь с гремлинами по одному за раз, но должны уменьшить вашу силу атаки на 3 в каждом раунде боя, потому что вы сражаетесь стоя на руках и коленях. Если вы выиграли — 371.



50

На шее у одного из Дикарей Холмов на коротком кожаном шнуре висит небольшой серебряный ключ. Вы развязываете кожаный шнур и кладете ключ в ваш рюкзак. Вы снова отправляетесь на север (188).

51

Тропа, идущая по зеленому дну долины, приводит вас к перекрестку. Если вы хотите повернуть на север (199). Если вы хотите продолжить путь на восток (397).

52

Квин объясняет, что он будет держать пари и ставит на кон пыль левитации против предметов или денег стоимостью 10 золотых. Когда вы садитесь за стол напротив него, вы ловко надеваете повязку силы на вашу руку. Вы ставите свой локоть на стол и сцепляете в замок с его рукой. Его хватка как железный капкан, в темных раскосых глазах читается уверенность. Его бицепс напрягается, и он дает сигнал начать. Вы толкаете его руку вниз и удивляетесь своей собственной силе. Пот выступает у него на лбу, и вы можете увидеть сложную гамму неверия и боли на его лице. Нажимаете сильнее и прижимаете его руку к столу (78).



53

Мышцы шеи начинают сводить судорога, вы понимаете, что наконечники дротиков были отравлены. Вы вырываете дротики из шеи, но слишком поздно. Вы опускаетесь на колени, а затем падаете в бессознательном состоянии. Когда вы просыпаетесь, вы обнаруживаете, что меч и имущество на месте, но все ваше золото пропало. Пигмеи украли все. Вы грозите кулаком невидимым ворам и снова идете по тропе на север (92).

54

Вы выхватываете свой меч, Яэтромо поворачивается и небрежно советует вам не глупить, ведь он могучий маг. Если вы все еще хотите напасть на него (399). Если вы передумали и решили последовать за ним вверх по лестнице (261).

55

Вы достаете из рюкзака и надеваете фиолетовую шелковую перчатку. Он плотно облегает вашу руку. Затем вы наклоняетесь и подбираете приличных размеров камень. Целитесь и бросаете его изо всех сил в Огра, камень летит, как стрела, и поражает того в висок. Огр бес сознания падает на пол. Существо в клетке прыгает еще более неистово, чем раньше. Вы:

Присмотритесь к существу в клетке — 168.

Обыщите пещеру — 313.

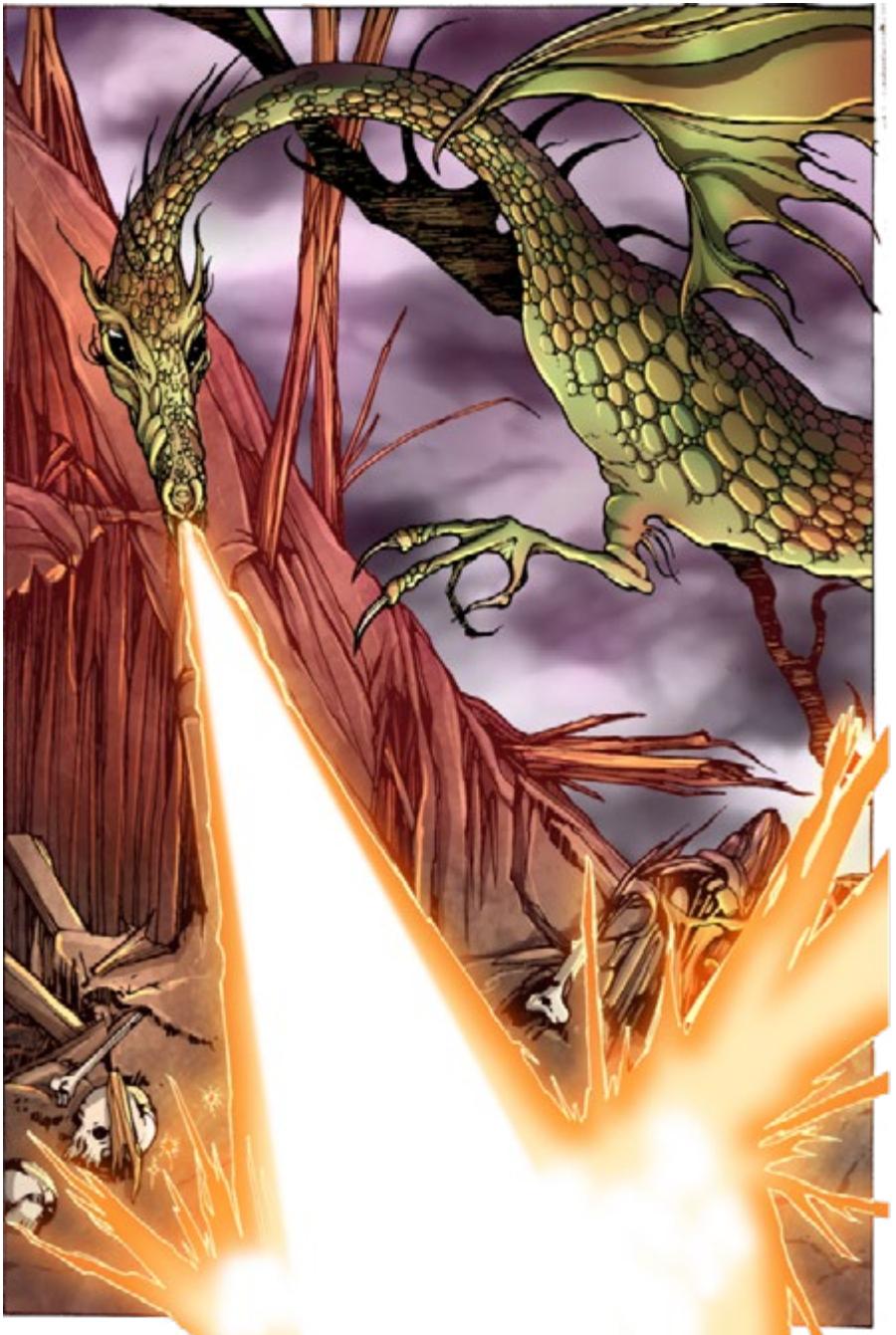
Оставите пещеру и немедленно продолжите путь на север — 358.



56

Двигаясь по дну долины, вы выходите к перекрестку. Вы видите, что путь на юг ведет обратно в горы, и решаете отклонить этот вариант. Если вы хотите продолжить путь на запад (233). Если вы хотите отправиться на север (163).





57

Вы решаете исследовать логово, но вдруг темная тень накрывает вас. Вы слышите громкий рев над головой и посмотрев вверх, видите драконоподобное существо с двумя лапами и зеленой чешуйчатой кожей, летящей вниз к своему логову. Шар огня вылетает из его пасти в вашу сторону. Проверьте свою Удачу. Если вам повезло, то огненный заряд пролетает мимо — **132**. Если вам не повезло, шар огня поражает вас в спину, сбив на землю — **35**.

58

Вы достаете из рюкзака маленькую бутылку святой воды. Вытаскиваете пробку и плещете водой в наступающего вурдалака. Густой дым поднимается в воздух от ожогов, сделанных святой водой на гнилой плоти вурдалака. Он корчится от сильной боли, но из широко открытого рта не выходит ни звука. Вурдалак ползет в угол комнаты, отчаянно, стараясь спастись от действия вашего оружия. Вы подходите к гробу и заглядываете внутрь. Там лежат 25 золотых монет, а также, предмет, который вурдалак использовал в качестве подголовника — головка бронзового молота с вычеканенной на ней буквой G. Вы с радостью кладете эти предметы в свой рюкзак и идете вверх по лестнице, чтобы покинуть склеп и продолжить свой путь на север (**112**).

59

Вы выходите на развилку. Не обращая внимания на тропу, ведущую на юг, вы по-прежнему идете на восток (**171**).

60

Вы задерживаете дыхание и лихорадочно ищете в рюкзаке носовые фильтры. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет, вы находите их сразу и засовываете в ноздри (**183**). Если не повезло, вы не смогли найти их достаточно быстро, и вынуждены вдохнуть ядовитый газ (**44**).

61

Вскоре вы возвращаетесь на первую развилку. Если хотите, обратно на юг к колодцу (398). Если вы хотите двигаться на восток (151).

62

К тому моменту, когда вы покончили с последним противником, белый жеребец уже ускакал на восток и скрылся из поля зрения. Вы поворачиваетесь и снова отправляетесь на запад (208).



63

Увидев, что стрела пролетела мимо, кентавр встает на дыбы, а затем галопом несется прямо на вас. Вы должны отскочить назад, чтобы он не сбросил вас вниз. Он проносится мимо в облаке пыли и останавливается в десяти метрах ниже на тропе, по которой вы только что пришли. Может быть, в конце концов, борьба с благородным кентавром не такая уж хорошая идея. Вы возвращаетете свой меч в ножны и решаете перебраться через реку вброд (178).

64

Прежде чем Оплетающий Сорняк смог повалить вас на землю, вам удается выхватить из рюкзака бутылку с зельем контроля растений и проглотить содержимое. Как обожженный огнем, Оплетающий Сорняк освобождает ваши конечности и отступает с тропы. Вы спешите, уйти подальше пока зелье еще действует (142).

65

Мост находится в ужасном состоянии и требует ремонта, но вам удается пересечь его благополучно. Вы находитесь у подножия каких-то холмов, но уже начинает темнеть и наступает ночь. Вы разбиваете лагерь за камнями слева от дороги и ложитесь спать с мечом в руке (330).

66

Вы осторожно шагаете по скользким камням на другую сторону реки. Вы видите, что тропа идет дальше на север в горы, но, поскольку, темнеет, вы решаете разбить лагерь на ночь под большим одиноким деревом справа от дороги. Вы раскладываете большой костер и ложитесь спать с мечом в руке (325).

67

Вы выходите на развилку. Путь на юг ведет обратно в горы, так что вы его игнорируете и продолжаете путь на запад (113).



68

Вы медленно пьете прозрачную жидкость из бутылки. Вкус очень горький и вы сначала пугаетесь, но затем вы понимаете, что ваше самочувствие улучшилось. Вы выпили зелье здоровья — добавьте 3 очка к Выносливости. Вы отправляетесь дальше на восток (59).



69

Туннель идет, глубже под землю, в западном направлении около шестидесяти метров, прежде чем переходит в огромную пещеру с зелеными слизистыми стенами. Лучи дневного света проходят сквозь потолок и освещают пол. Маленькие бледнокожие гуманоиды бродят по пещере, они, кажется, выращивают здесь различные культуры грибов. Поток воды проходит через пещеру. Каменные ступени поднимаются мимо ниш на дальней стене к отверстию в потолке, через которые проходят потоки дневного света. Вы обнажаете свой меч и приближаетесь к одному из маленьких гуманоидов. Когда вы подходите ближе, вы видите, что они безволосые с пустыми глазами. Они, кажется, совершенно не заинтересованы вашим появлением, медленно ходят между рядами грибов, иногда нагибаясь, чтобы удалить нежелательное насекомое или сорняк. Вы:

Атакуете одного из маленьких гуманоидов — **264**.

Срубите один из грибов — **143**.

Попробуете съесть гриб с зеленой шляпкой — **269**.

Попробуете съесть гриб с красной шляпкой — **16**.



70

Меч великолепен и был, очевидно, сделан искусственным мастером. С ним в руке вы ощущаете себя гораздо сильнее. Добавьте 2 очка к своему текущему показателю Мастерства, благодаря зачарованному мечу. Взмахнув несколько раз вашим новым оружием, вы отправляетесь на север вниз по ущелью (**334**).

71

Отодвинув занавес, вы увидели крошечное зеленокожее большеголовое существо. У него длинный нос и остроконечные уши и он носит коричневую холстянную одежду. Большой медальон на серебряной цепочке висит у него на шее. Существо сидит за столом, рассматривая вылепленную из красной глины человеческую руку. Увидев открытый вход в пещеру, он берет каменный молоток и разбивает глиняную руку. Это главный гремлин и он вскакивает на ноги, чтобы скрестить с тобой свой молот. Вы должны драться с ним.

✗ Гремлин: Мастерство 5, Выносливость 5

Во время каждого раунда вы должны уменьшить силу атаки на 3 из-за тесной боевой позиции. Если вы выиграли — 273.

72

Тропа выходит на развилку. Путь на юг ведет обратно в лес, так что вы отправитесь на север (138).

73

Вы разбегаетесь, а затем бьете в дверь плечом. Бросьте два кубика. Если выпавшее число равно или меньше, чем оба ваших показателя Удачи и Мастерства, дверь распахивается (327). Если число больше, чем, либо ваша Удача, либо Мастерство, вы отскакиваете от двери, потирая ушибленное плечо. Вы решаете, не рисковать, чтобы не получить травму, и возвращаетесь на дорогу ведущую на север (112).

74

Вы поднимите кожаный мешок с задней части каменного стула, и на цыпочках выходите из пещеры. Снаружи вы останавливаетесь, чтобы исследовать содержимое мешка. Внутри вы находите 5 золотых монет и небольшой медный колокольчик. Вы кладете их в свой рюкзак и идете назад к развилке, а потом на север (25).

75

Ваши ноги под водой весьма уязвимы, и вы все время ждете, что какая-нибудь речная тварь вцепится в них. Но ничего не происходит, и вы благополучно пересекаете реку. Вы находитесь у подножия каких-то холмов, но уже начинает темнеть и наступает ночь. Вы разбиваете лагерь за камнями слева от дороги и ложитесь спать с мечом в руке (330).

76

Тропа вдруг поворачивает направо на север, в сторону густого подлеска (206).

77

Пигмеи быстро поворачиваются и бегут прочь в траву. Вы: Обнажите меч и побежите в траву вслед за ними — 377. Продолжите путь на север — 92.



78

Квин встает и, молча, идет к деревянному сундуку в задней части хижины. Он поднимает крышку и достает маленький стеклянный пузырек. Протягивает его вам и идет обратно к столу, где резко падает в свое кресло, он выглядит очень подавленным. Пыль в склянку играет искрами в свете, вы кладете ее в свой рюкзак и покидаете хижину. Снаружи вы идете обратно к развилке тропы (349).

79

Вы стоите спиной к дереву и готовитесь к битве с летучими мышами вампирами. Вы сражаетесь с ними по одному за раз, когда они пикируют на вас.

- ✗ **Первая летучая мышь вампир:** Мастерство 5, Выносливость 5
- ✗ **Вторая летучая мышь вампир:** Мастерство 6, Выносливость 5
- ✗ **Третья летучая мышь вампир:** Мастерство 5, Выносливость 7

В случае победы — **386**.

80

Кажется, не имеет смысла оставаться здесь дольше, и вы шагаете к ступеням у дальней стены (**293**).

81

Впереди вы услышите пронзительный голоса, отчаянно обращающиеся друг к другу. Туннель заканчивается входом в небольшую пещеру. Внезапно из пещеры прямо в вас летит стрела. Проверьте Удачу. Если вам повезет, стрела просвистит мимо вашей головы (**49**). Если не повезет, она попадет в ваше плечо (**4**).

82

Есть ли у вас зелье неподвижности? Если есть — **235**, если нет — **13**.

83

Вы достигаете из рюкзака белладонну. Она ядовита, но ее прием остановит ваше превращение в оборотня. Потеряйте 2 очка Выносливости из-за воздействия яда. Если вы все еще живы (**139**).

84

Приблизившись к валуну, вы с удивлением, видите, что он вдруг встает на две приземистые каменные ноги. Затем с обеих выдвигаются две каменные руки с огромными булавовидными кулаками. Вы в недоумении смотрите, как валун, громыхая, идет к вам и поднимает один из своих больших каменных кулаков. Вы стряхиваете оцепенение и выхватываете свой меч, чтобы сражаться с Валунным Монстром.

- ✗ **Валунный Монстр:** Мастерство 8, Выносливость 11

В случае победы — **146**. После трех раундов боя вы можете бежать на север вниз по тропе в долину — **245**.

85

Внутри клетки маленькое жилистое существо с коричневой чешуйчатой кожей прыгает вверх и вниз. Это гоблин, у него на кожаном шнурке на шее висит черный блестящий стержень. Если вы хотите, открыть дверь клетки (**9**). Если вы хотите игнорировать существо и покинуть пещеру, чтобы продолжить свой путь на север (**358**).

86

Вы прячетесь, лежа в высокой траве, слышны звуки скачущих копыт и собачьего лая. Затем вы видите ноги четырех гончих и одной лошади, которые проносятся в облаке пыли мимо вас. Звуки охоты быстро исчезают вдали, и вы снова выходите на дорогу. Решив, узнать больше о бедной старой лисе, вы отправляетесь на запад еще раз (**208**).

87

Тропа ведет вдоль гребня холма и приводит к очередной развилке. Вы видите, что путь на юг ведет обратно к реке, так что вы решаете снова повернуть на север (**90**).

88

Поднимаясь по ступеням, вы скоро достигаете второго алькова. Вы видите внутри нечеткие фигуры в темноте и слышите звук шаркающих ног. Если вы хотите, войти в альков (212). Если вы хотите продолжить подъем (107).

89

Монета падает в воду, но ничего не происходит — это не колодец желаний. Вычеркните 1 золотой из своего снаряжения. Вы:
Спуститесь по лестнице, чтобы осмотреть туннель внизу — 256.
Вернетесь по тропе на восток — 281.
Вернетесь по тропе на запад — 238.

90

Тропа ведет на север вниз по склону между большими валунами и скалами. У вас неприятное ощущение, что за вами наблюдают. Вскоре, из-за одного из крупных валунов слева от пути, встают двое мускулистых мужчин с длинными волосами и бородами. Они одеты в меха животных и выглядят довольно угрожающими. Один поднимает зазубренную стрелу и лук и стреляет. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет, то стрела летит мимо вашей головы (210). Если не повезло, стрела попадает вам в плечо, и вы теряете 3 очка Выносливости. Если вы все еще живы (348).



91

Открываете книгу и с удивлением видите, что страницы в середине вырезаны. В полости лежит небольшой драгоценный камень на серебряной цепочке. Рядом с ним пергамент, который гласит:

Глаз Эмбера

Инструкция по использованию:

*Поместите ожерелье вокруг шеи и допросите тех, кого опасаетесь;
Независимо от того, что они попытаются сказать, это будет
та истина, которую вы хотите услышать.*

Вы надеваете ожерелье на шею, ваша находка весьма пригодится в этом зловещем лесу! Добавьте 1 очко Удачи. Оставив хижину, вы возвращаетесь на дорогу на север (220).



92

По мере продвижения на север, трава становится короче, а земля начинает плавно подниматься. Впереди вы можете слышать звук текущей воды. Тем не менее, гораздо более зловещий звук, раздается над вами в небе — громкий жужжащий шум. Внезапно рой крупных пчел, каждая длиной около десяти сантиметров, парит прямо над вами. Вы:

Попробуйте нырнуть в воду впереди и погрузиться — 299.

Будете сражаться — 7.

Выпьете зелье борьбы с насекомыми (если у вас есть) — 100.

93

Вернувшись на перекресток, вы сможете двинуться либо на восток (61) или на юг (270).

94

Вы берете из рюкзака веревку восхождения. Она как будто знает, что делать, оборачивается вокруг верхней части ствола дерева и опускается в отверстие туннеля, словно приглашая вас спуститься вниз. Если вы хотите, спуститься вниз по веревке (136). Если вы хотите изменить свое решение и вернуться на тропу и пойти на север (144).

95

Вы пытаетесь изо всех сил, но каменная плита не сдвинулась с места. Есть ли у вас пыль левитации? Если есть (173). Если нет (368).

96

Как вы поднимаете руку, собаку яростно рычит и прыгает на вас.

✗ **Охотничья собака: Мастерство 7, Выносливость 6.**

Если вы победите охотничью собаку, вы должны будете сражаться с тремя другими собаками и их хозяином. Они будут атаковать вас парами. Оба члена пары будут иметь отдельную атаку в каждом раунде боя, но вы можете атаковать только одного из двух. Атакуйте выбранного вами противника как обычно. Против другого, вы будете бросать кубики как обычно, но вы не сможете ранить его, если ваша сила атаки будет больше — вы будете только парировать его удары. Конечно, если его сила атаки будет больше, он ранит вас.

Первая пара:

✗ **Охотничья собака: Мастерство 6, Выносливость 6**

✗ **Охотничья собака: Мастерство 5, Выносливость 6**

Вторая пара:

✗ **Охотничья собака: Мастерство 6, Выносливость 5**

✗ **Человек в маске: Мастерство 8, Выносливость 7**

В случае победы — 62.



97

Путь ведет на север, наконец, деревья начинают редеть и кажутся менее угрожающими, когда дневной свет пробивается между ними. Справа вы видите старый дубовый стул, покрытый мхом. Если вы хотите, посидеть на стуле, чтобы отдохнуть и поесть ([328](#)). Если предпочитаете идти на север ([118](#)).

98

Во время вашего долгого путешествия вокруг Чернолесья, вас атаковала большая группа Дикарей Холмов, вероятно, та же самая, что напала на Большенога и его товарищей двумя днями раньше. Проверьте свою Удачу. Если вам повезло, вам удается убежать от них, несмотря на дождь стрел, который падает вокруг вас ([1](#)). Если вам не повезло, вы поскользнулись и упали, пронзенный множеством стрел. Ваше приключение заканчивается здесь.



99

Впереди вы видите, что путь заканчивается у дверей большой хижины из засохшей грязи. Она имеет куполообразную крышу и одно окно. Вы смотрите через окно и видите большого человека с темной кожей, сидящего за столом посередине хижины. У него голый торс и накаченные мышцы рук. Если вы хотите войти в хижину ([209](#)). Если вы предпочитаете вернуться к развилке ([349](#)).

100

Когда вы хватаетесь за рюкзак, вы с ужасом осознаете, что большие насекомые, жужжащие над вами пчелы-убийцы. Вы берете бутылку зелья борьбы с насекомыми и глотаете содержимое. Пчелы-убийцы пикируют, чтобы напасть на вас, но внезапно останавливаются, как будто врезавшись в невидимый экран. Они парят вокруг вас, громко гудят, но не жалят. С легким сердцем вы берете меч и размахиваете им в воздухе. Вы сбиваете одну из пчел-убийц, и она падает на землю. Давите ее ботинком. Остальные после этого улетают. Вы продолжаете путь на север, идя на звук проточной воды (339).

101

Вы поднимите кожаный мешок с каменного стула и выходите наружу. Изучив содержимое мешка, вы находитите 5 золотых монет и небольшой медный колокольчик. Вы кладете их в свой рюкзак и идете назад к развилке, повернув потом на север (25).

102

Следуя по тропе, вы замечаете следы на земле, сделанные копытами лошади, они ведут на восток. Вы скоро подходите к очередной развилке. Следы копыт ведут на юг, обратно в лес. Вы решаете отправиться на север. (105).

103

Тропа выходит на небольшую поляну. Справа вы видите кучу веток, травы и тряпки, логово какого-то большого существа. Среди обломков и старых костей, разбросанных вокруг, вы видите что-то сверкающее. Если вы хотите рассмотреть это поближе (57). Если хотите поспешить на север (360).

104

Женщина бандит шагает вперед с поднятым мечом, крича — Смерть нарушителем!

Она является их лидером, и вы должны биться с ней в первую очередь.

✗ Бандитка: Мастерство 8, Выносливость 6

Если вам удастся победить ее, вы должны сражаться с четырьмя другими бандитами попарно. Оба члена пары будут иметь отдельную атаку в каждом раунде боя, но вы можете атаковать только одного из двух. Атакуйте выбранного вами противника как обычно. Против другого, вы будете бросать кубики как обычно, но вы не сможете ранить его, если ваша сила атаки будет больше — вы будете только парировать его удары. Конечно, если его сила атаки будет больше, он ранит вас.

Первая пара:

✗ Бандит: Мастерство 7, Выносливость 6

✗ Бандит: Мастерство 6, Выносливость 4

Вторая пара:

✗ Бандит: Мастерство 7, Выносливость 5

✗ Бандит: Мастерство 5, Выносливость 6

В случае победы — 311.

105

На некотором расстоянии справа от дороги, вы видите больших птиц, кружящих в небе. Когда вы подходите ближе вы узнаете в них стервятников. Если вы хотите сойти с тропы, чтобы увидеть, что или кто заинтересовало грифов (384). Если вы хотите игнорировать стервятников и продолжить идти на север (394).



106

Вы поднимаете почерневший от огня медный чайник, лежавший в золе очага. Снимаете крышку и находите золотое кольцо с большим изумрудом. Его цена 15 золотых монет. Вам очень повезло, можете добавить 2 очка Удачи. Радуясь вашему новым сокровищу, вы решаете игнорировать деревянный сундук и выходите из комнаты, чтобы продолжить путь на север (288).

107

Когда вы поднимаетесь по ступеням к следующему алькову, струя пламени вылетает оттуда и преграждает дорогу. Огромная темная фигура выходит из алькова, выдыхая пламя из ноздрей. Черные завитки дыма поднимаются в воздух. Чудовище выглядит как человек, но имеет крылья, в одной руке пламенный меч, а в другой кнут. Золотая корона венчает голову. Он неподвижно стоит на ступенях перед вами. Внезапно хлопает его кнут и поднимается огненный меч. Единственный выход из этой пещеры за ним на вершине лестницы. Чтобы попасть туда, вам придется бороться с огненным демоном, хозяином клонов:

✗ Огненный Демон: Мастерство 10, Выносливость 10

В дополнение к своей обычной атаке огненным мечом, он будет наносить удары бичам, после каждого раунда бросайте кубик. Выпало 1 или 2, кнут хлещет вас, потеряйте 1 балл Выносливости. Выпало от 3 до 6 — значит, кнут пролетел мимо. Против хлыста можно использовать проверку удачи. В случае победы — 152.

108

Боль увеличивается и становится почти невыносимой. Схватившись за живот руками, падаете на колени, изо рта идет пена. В конце концов, боль утихает, но вы очень слабы. Потеряйте 3 очка Выносливости. Вы обдумываете, что еще припасено для вас в этом лесу и решаете повернуть на север, вверх по тропе (226).

109

Вскоре тропа выходит из леса на большую равнину, покрытую высокой травой. За ней вы видите, что местность повышается и переходит в низкие холмы. Тропа разделяется и идет в трех направлениях.

Если вы хотите пойти на запад — **124**.

Если вы хотите пойти на восток — **72**.

Если вы хотите продолжить путь на север — **309**.

110

Если вы хотите осмотреть кожаный рюкзак гремлина (**257**).

Если вы хотите, немедленно покинуть туннель (**31**).

111

Выражение лица Аррагона меняется от самоуверенности к страху. Возможно, он не тот за кого себя выдает. Внезапно он извиняется за то, что вел себя так агрессивно, и объясняет, что эти земли заполнены бандитами и убийцами, и что он должен защитить себя, делая вид, что он могучий волшебник. Он просит прощения и предлагает вам 5 золотых монет, если вы оставите его в покое и не скажете никому о его маскировке. Вы принимаете его предложение и покидаете коттедж. Вы идете обратно к развилке и поворачиваете на север (**150**).

112

Тропа ведет на север через густые заросли. Затем она делает неожиданный поворот направо и идет на восток. Путь местами так зарос, что вы должны прорубать дорогу мечом. Путешествие на восток долгое и утомительное. В конце концов, вы достигаете развилки. Посмотрев на карту Большенога, вы решаете повернуть снова на север в направлении Каменного Моста и игнорировать продолжение узкой тропинки на восток (**103**).

113

Тропа делает неожиданный поворот направо и идет на север, пересекая низовья долины. Слева от тропы вы видите большой пруд, а рядом небольшой деревянный домик с соломенной крышей. Если вы хотите исследовать хижину (**324**). Если вы хотите игнорировать хижину и продолжить путь на север (**149**).

114

Древочеловек медленно ковыляет в вашу сторону на больших растопыренных корнях. Если у вас есть огненные капсулы (**350**). Если нет, беритесь за меч (**123**).

115

Тропа вскоре приводит на развилку. Если вы хотите пойти на запад (**382**). Если вы хотите идти на восток (**277**).

116

В конце концов, вам удается снова заснуть, но просыпаетесь вы рано. В утреннем свете вы замечаете кожаный ошейник с золотыми шипами вокруг шеи самого большого волка. Он стоит 15 золотых монет. Убирая ошейник в рюкзак, вы думаете, кто может быть владельцем волка. Вы собираете свои вещи и идете на север вдоль тропы (**314**).

117

Вы открываете дверь и делаете шаг назад, держа перед собой меч, на случай если гоблин попытается напасть на вас. Он хватает деревянный стул и, размахивая им в воздухе, пинает дверь и бросается на вас, вопя во всю глотку. Вы должны сражаться.

✗ Гоблин: Мастерство 5, Выносливость 4

В случае победы — **232**.



118

Дорожка, в конце концов, выходит из леса на обширную равнину. Вы видите, что за ней местность повышается и переходит в невысокие холмы. Высокую по пояс человеку траву по обе стороны дороги мягко качает теплый ветер. Все мирно и, кажется, впереди нет никакой опасности. Вы с удовольствием шагаете вперед, когда вдруг тишина нарушается визгом и кряхтением справа от тропы. Вы можете видеть, как какой-то невидимый в траве зверь быстро движется к вам. Вы обнажаете свой меч. Затем на тропу в нескольких ярдах перед вами выбегает большая коричневая свинья и останавливается там. У него два длинных клыка, пар поднимается в воздух от его потного тела. Его маленькие глаза смотрят на вас, прежде чем он опускает свою голову вниз, чтобы атаковать. Вы должны сражаться с кабаном.

✗ Кабан: Мастерство 6, Выносливость 5

В случае победы — 174.

119

Земля идет круто вверх, когда тропа начинает свой путь в горы. К тому времени, когда вы достигаете вершины, солнце жарит вовсю. Смотрите вокруг, далеко внизу вы видите зеленый круг Чернолесья. Туман все еще висит над высокой травой позади вас, но впереди вы видите дно долины, купающееся в солнечном свете. Все тихо. Когда вы начинаете спуск на ту сторону холма, вы видите развилку. Вы можете, либо продолжить на север вниз по склону (90) или на запад вдоль новой тропы (216)

120

Вы бросаете камень вниз в полый ствол дерева. Судя по звуку, до дна должно быть около пяти метров. У вас есть веревка восхождение? Если есть (94). Если нет (380).

121

Вернувшись на разветвку, вы можете либо идти на восток (61) или продолжить путь на север (81).

122

Добравшись до нижней части лестницы, вы видите, что туннель тянется довольно далеко на север. Вы удивлены, заметив, что он освещен висящими через регулярные промежутки факелами. Если вы хотите ползти по туннелю (135). Если вы хотите, чтобы подняться обратно вверх по лестнице и вернуться на тропу (362).

123

Древочеловек набрасывается на вас, размахивая двумя толстыми главными ветвями, и вы принимаете бой.

✗ Древочеловек: Мастерство 8, Выносливость 8

Вы должны победить Древочеловека дважды, по разу за каждую ветвь, прежде чем он умрет. В случае победы — 27. Вы можете бежать во время боя обратно к развилке — 234.

124

Тропа выводит к очередной развилке. Путь на юг ведет обратно в лес, так что вы решаете отправиться на север (180).

125

Когда вы спускаетесь в дыру, вы замечаете большое количество слизи, выделяемой каким-то огромным существом. Если вы хотите, подняться обратно из норы и продолжить путь на север (337). Если вы хотите, продолжить спуск вниз (15).

126

Вы аккуратно снимаете крышку с коробки, но, как только вы это сделали, желтый газ выходит наружу и обволакивает ваше лицо. Если у вас есть носовые фильтры — 365, если нет — 22.

127

Вы залезаете на спину кентавру, он поворачивается и идет через реку. Вода в ней темно-зеленого цвета и вам интересно, что за существа могут скрываться в ее глубинах. Вскоре вы достигаете другого берега и платите Кентавру его 3 золотых. Он благодарит вас и уходит, желаю вам удачи. Теперь вы у подножия, каких-то холмов. Вы видите, что тропа идет дальше на север в горы, но, поскольку, темнеет, вы решаете разбить лагерь на ночь под большим одиноким деревом справа от дороги. Вы раскладываете большой костер и ложитесь спать с мечом в руке (298).

128

Вы перерезаете толстые веревки, удерживающие варвара. Он ворчит, и садится, потирая запястья и лодыжки. Он насмешливо смотрит на вас. Он, либо сумасшедший, либо неблагодарная тварь, потому что, выхватив из земли один из деревянных колец, нападает на вас!

✗ Варвар: Мастерство 9, Выносливость 7

В случае победы — 272.

129

Ваша рука болит от усилий, а проигрыш золота Квину, совсем вас расстроил. Потеряйте 2 очка Удачи. Выходите из хижины и идете обратно к развилке (349).



130

Тропинка пробирается через коряевые деревья и колючий кустарник. Вы слышите рычание над вами и, посмотрев вверх, видите существо, которое, кажется, наполовину кошка, наполовину девушка, лежащее на ветке над тропой. У нее короткий черный блестящий мех, как у пантеры, лапы с острыми когтями на конце рук и ног. Ее лицо имеет человеческие черты с раскосыми глазами и длинными зубами. Она выглядит так, как будто хочет наброситься на вас. Если вы хотите взять меч и сражаться с женщиной-кошкой (153). Если вы хотите, потеряв 1 очко Удачи, быстро пробежать вперед (355).

131

Вы вылезаете из воды на противоположном берегу реки. Вы видите, что тропа идет дальше на север в горы, но, поскольку, темнеет, вы решаете разбить лагерь на ночь под большим одиноким деревом справа от дороги. Вы раскладываете большой костер и ложитесь спать с мечом в (325).

132

Существо, приземлившееся перед вами, виверна, она смотрит на вас и открывает огромный рот, чтобы еще раз плонуть огнем. Она около десяти метров в длину и ее толстую чешую трудно пробить мечом. Есть ли у вас флейта? Если есть — 258, если нет — 167.

133

Одев кольцо на ваш средний палец, вы внезапно охвачены мучительной болью. В конце концов, боль утихает, но вы не можете снять кольцо. Вы носите проклятое кольцо медлительности, с этого момента вычитайте 2 из всех будущих бросков кубиков при вычислении собственной силы атаки во время боя. Запишите это на вашем списке снаряжения. Если вы хотите опробовать перчатку (374). Если не хотите (или уже опробовали ее), вы идете снова на север вдоль тропы (360).

134

Вы загадываете желание, но ничего не происходит. Потеряйте 1 очко Удачи. Если хотите, втереть немного горячей грязи в ваши раны (283). Если вы хотите отправиться на север (303).

135

Туннель идет на север, пока, наконец, не выходит на разветвку. Если хотите ползти на запад (284). Если хотите ползти на восток (151).

136

Вы спускаетесь вниз по веревке на дно туннеля. Скоро ваши глаза привыкают к темноте, и вы видите, что туннель только один метр высотой. Вы должны ползти на руках и коленях, чтобы исследовать его (69).

137

Если вы владеете перчаткой необыкновенной ловкости — 55. Если нет — 10.



138

Когда вы идете по тропе через заросли высокой травы вы видите колышущую траву рябь. Скоро вы понимаете, что рябь не имеет никакого отношения к ветру. Вдруг стебель травы тянется поперек дороги и оборачивается вокруг вашей лодыжки. Другие стебли пытаются схватить ваши руки и ноги. Вы понимаете, что окружены Оплетающим Сорняком. Если у вас есть зелье контроля растений — 64, если нет — 159.

139

Эффекты от белладонны и укуса оборотня проходят, и вы, наконец, ложитесь снова спать. Утром вы собираете свои вещи и идите на север в горы (198).



140

Вы шагаете прочь от туши гигантского паука и сев снова погружаетесь в нервный сон. Рано утром вы просыпаетесь и отправляйтесь по тропе на север. Земля идет круто вверх, когда тропа начинает свой путь в горы. К тому времени, когда вы достигаете вершины, солнце жарит вовсю. Смотрите вокруг, далеко внизу вы видите зеленый круг Чернолесья. Туман все еще висит над высокой травой позади вас, но впереди вы видите дно долины, купающееся в солнечном свете. Все тихо. Когда вы начинаете спуск на ту сторону холма, вы видите разветвку. Вы можете:

Продолжить на север вниз по склону — 25.

Идти на восток по новому пути — 267.

141

Вы спрашиваете гнома, не из Каменного Моста ли он. Он смотрит на вас, а затем вскакивает на ноги, схватив свой топор. Он говорит вам, что он ненавидит гномов Каменного Моста и что он ищет в Чернолесье боевой молот Гиллибрана, чтобы взять его в свою деревню, Болотище, на западе. Он говорит, что его зовут Трамбл, и что его любимый орел был потерян при попытке захватить боевой молот Гиллибрана. Вы понимаете, что говорите с врагом Каменного Моста, потеряйте 1 очко Удачи. Если вы хотите атаковать Трамбла (347). Если вы хотите, сказать, что вы не в состоянии помочь ему, попрощайтесь с ним и идите на восток (59).



142

По мере того, как тропа следует на север, трава становится короче, а местность начинает постепенно идти на подъем. Впереди вы слышите звук текущей воды. Вы скоро достигаете берега медленно текущей реки. Тут нет моста, но вы видите, что тропа продолжается на северном берегу реки. Перед вами гордо стоит великолепный белый зверь, наполовину человек, наполовину лошадь, лук и колчан стрел закинуты у него за спиной. Это кентавр. Вы:

Попробуете начать разговор с ним — **366**.

Обойдете вокруг него и попробуете пересечь реку — **178**.

Нападете на него — **251**.

143

Меч проходит сквозь гриб метровой высоты так же легко, как сквозь масло. Большое облако спор вылетает из ножки, становится трудно дышать. Вы начинаете кашлять и плеваться. Потеряйте 2 очка Выносливости. Если вы все еще живы (**80**).



144

Продолжая путь по дну долины, вы видите, как темная стена Чернолесья снова возникает перед вами. Тропа ведет прямо в самую гущу зарослей, и вскоре вы идете между высокими деревьями и переплетенными кустами терновника. Здесь темно и тихо. Впереди развилка. Если вы хотите отправиться на запад (**213**). Если вы хотите отправиться на восток (**387**).

145

Вы отвязываете лодку и начинаете грести через реку к противоположному берегу. Примерно на полпути, вы замечаете, что нижняя часть лодки начинает наполняться водой. Течи появляются повсюду. Лодка совсем прогнила и быстро тонет. Вы хватаете вещи и плывете на другую сторону. Вы вылезаете из реки и с огорчением видите, что вся оставшаяся провизия в вашем рюкзаке (если у вас она еще есть) размокла в воде и стала непригодна. Становится темно, вы решаете разбить лагерь на ночь под большим одиноким деревом справа от дороги. Вы раскладываете большой костер и ложитесь спать с мечом в (285).

146

Вы смотрите на разбитые камни под вашими ногами и удивляетесь, как такой зверь мог появиться на свет — возможно, из-за злоупотреблений злого повелителя стихий? Вы никогда не узнаете. Если вы хотите взять кусок камня, который раньше был частью Валунного Зверя для последующего анализа, отметьте его в вашем списке снаряжения. Теперь вы возвращаетесь на тропу и идете на север в долину (245).

147

Дорожка ведет на север в густой лес. На поляне между деревьями вы видите дым, поднимающийся из трубы деревянной хижины справа от вас. Если вы хотите посмотреть в окно хижины — 38. Если вы хотите, чтобы продолжить идти на север — 220.

148

Путь продолжается на север, и вы скоро достигаете развилки. Если вы хотите идти на север (97). Если вы хотите идти на восток (20).

149

Продолжая путь по дну долины, вы видите, как темная стена Чернолесья снова возникает перед вами. Тропа ведет прямо в самую гущу зарослей, и вскоре вы идете между высокими деревьями и колючим кустарником. Здесь темно и тихо. Впереди развилка. Если вы хотите идти на восток (130). Если вы предпочитаете продолжить путь на север (306).

150

Продолжая путь по дну долины, вы видите, как темная стена Чернолесья снова возникает перед вами. Тропа ведет прямо в самую гущу зарослей, и вскоре вы идете между высокими деревьями и колючим кустарником. Здесь темно и тихо. Впереди развилка. Если вы хотите идти на запад (357). Если вы хотите отправиться на восток (171).

151

Туннель заканчивается входом в пещеру. Занавес висит перед входом, и вы не можете увидеть что внутри. Если вы хотите, отодвинуть занавес и войти в пещеру (71). Если вы хотите вернуться к развилке в туннеле (296).

152

В предсмертных судорогах черный огненный демон сгорает в своем собственном огне. Вы шагаете вперед и поднимаете его корону, лежащую на земле в куче золы. В его логове в алькове холодно и сырь. Внутри стоит великолепный трон, перед которым склонившись на руках и коленях, стоят два воина клона. Вы победили их хозяина. Вы:

Поместите корону себе на голову — 333.

Сядете на трон — 5.

Перешагнете огненного демона и поднимитесь на крышу — 249.

153

Женщина-кошка рычит и прыгает с дерева, чтобы напасть на вас. Вы делаете шаг назад и готовитесь к борьбе.

✗ Женщина-кошка: Мастерство 8, Выносливость 5

В случае победы — 202. Вы можете бежать по тропе на восток — 355.

154

Вы наклоняетесь и видите, что лампа потускнела и стала черного цвета. Вы решаете, ничего больше с ней не делать и отправляетесь на север (231).



155

Вы ложитесь спать снова, но вас начинает трясти. Пот льет с вас градом, хотя вы чувствуете страшный холод. Есть ли у вас что-то содержащее белладонну? Если есть — 83, в противном случае — 259.

156

Падение на землю становится вредной привычкой! Все тело болит. Потеряйте 3 очка Выносливости из-за травмы. Если вы все еще живы, то встаете и продолжаете путь на север (109).

157

Слева от дороги вы замечаете большое отверстие в земле диаметром около трех метров. Подойдя к краю дыры, вы видите, что она под уклоном идет вглубь земли. Если хотите спуститься в отверстие (125). Если вы предпочитаете продолжать путь на север (337).



158

Вы начинаете терять равновесие, когда иллюзия искажает ваш разум. Закрываете глаза и вытаскиваете из рюкзака головную повязку концентрации, которую вы быстро одеваете. Головокружение прекращается и вы, открыв глаза, снова видите старуху, теперь вы понимаете, что она ведьма. Для того, чтобы остановить вас на пути к ней, слуга бросает в вас деревянный стул. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет, стул летит мимо — 47. Если нет, стул бьет вас по голове, и вы падаете бес сознания — 353.

159

Несмотря на ваше сопротивление, Оплетающему Сорняку удается захватить ваши конечности и повалить вас на землю. Трава начинают закручиваться вокруг шеи, вы задыхаетесь. Но потом понимаете, что Оплетающий Сорняк не пытается задушить вас — ему нужно как можно больше контактов с незащищенной плотью, чтобы он мог сосать вашу кровь! С ужасом, вы видите сотни крошечных кровоточащих проколов на руках и ногах. Наконец, сорняк, выпив достаточно, отпускает вас. Потеряйте 3 очка Выносливости. Если вы все еще живы, то поднимаетесь на ноги и, с дрожью потирая раны, идете снова на север (142).



160

Узкий путь тянется сквозь глухой лес. Странные крики животных и звуки эха раздаются среди деревьев. Наконец тропа расширяется. Скоро вы подходите к покрытому мхом деревянному указателю, на вершине которого сидит большой ворон. Надписи на указателе «Север» и «Восток». Пока вы решаете куда направиться, раздаются слова

— Добрый день.

Вы смотрите в сторону голоса и видите, вопросительно смотрящего на вас ворона.

— Добрый день,— отвечаете вы медленно, чувствуя себя немного глупо.

Ворон спрашивает, куда вы направляетесь. Вы отвечаете, что ищете двух гоблинов, маленьких мускулистых существ с коричневой чешуйчатой кожей.

— Мой совет стоит 1 золотую монету,— заявляет ворон уверенно.

Вы:

Заплатите ворону за его совет — **343**.

Не обращайте внимания на ворона и повернете на север — **8**.

Не обращайте внимания на ворона и повернете на восток — **239**.



161

Вы опускаете руку в чернильную темноту внутри вазы и чувствуете сильную боль. Сначала руку, как будто сдавливают, а затем она горит, как в огне. Если хотите вытащить руку из вазы — **185**. Если вы хотите пошарить вокруг, чтобы выяснить, что находится внутри вазы — **341**.

162

В пещере рыболова нет ничего полезного или ценного, так что вы выходите обратно на северную сторону стены. Ступени ведут обратно сквозь водопад и по северной стене ущелья к вершине. Вы видите, что тропа идет дальше на север в горы, но, поскольку, темнеет, вы решаете разбить лагерь на ночь под большим одиноким деревом справа от дороги. Вы раскладываете большой костер и ложитесь спать с мечом в руке (285).

163

Несмотря на яркий солнечный день, крошечное серое облако появляется в небе. Оно летит очень низко, и, похоже, движется по направлению к вам. Когда оно приближается, вы видите, что движется оно очень быстро. Наконец оно парит над вами на высоте около пяти метров над землей. Вдруг молния вылетает из облака, попав вам в плечо. Потеряйте 3 очка Выносливости. Если вы все еще живы, вы видите облако стреляя молниями на высокой скорости улетает на запад. Вы снова отправляетесь на север (375)

164

Вы поднимаетесь по последним ступеням, а затем выходите из пещеры, оказавшись на дне долины, покрытой густой зеленой травой. На востоке вы видите полый ствол дерева, по которому спустились вниз. Вы подходите к нему и возвращаетесь на тропу, ведущую на север (144).

165

Небольшой гремлин проворен, и в состоянии бегать вокруг вас, поскольку у вас есть трудности в перемещении на руках и коленях. Вы прижимаетесь к стене и беретесь за меч.

✗ Гремлин: Мастерство 5, Выносливость 3

Во время каждого раунда боя вы должны уменьшать силу атаки на 3 из-за вашей тесной боевой позиции. Если вы выиграли — 242.

166

Монах улыбается и говорит:

— Благословляю тебя.

Он кланяется и, посвистывая, отправляется на юг. Добавьте 2 очка Удачи и идите на север (390)

167

Виверна машет длинным хвостом стороны в сторону и выдыхает дым из ноздрей. Вы достаете свой меч и готовитесь к борьбе с этим грозным монстром.

Виверна: Мастерство 10, Выносливость 11

Если вы выиграли — 305.



168

Внутри клетки маленькое жилистое существо с коричневой чешуйчатой кожей прыгает вверх и вниз — это гоблина. У него на шее на кожаном шнурке висит черный блестящий стержень. Если хотите, открыть дверь клетки (117). Если хотите покинуть пещеру и продолжить путь на север (358).

169

Газ токсичен и ваши глаза начинают слезиться. Вы кашляете и, задержав дыхание, бегаете по пещере, пытаясь вырваться из газового облака, которое обволакивает ваше лицо. Ваши легкие чувствуют, что вот-вот лопнут, и вы вынуждены вдохнуть. Снизьте Мастерство на 2 и Выносливость на сумму броска одного кубика. Если вы все еще живы, вы с облегчением видите, что облако газа исчезает. Вы кладете серебряную коробку в рюкзак. Если вы хотите подойти к существу в клетке (85). Если предпочитаете покинуть пещеру, чтобы продолжить свой путь на север (358).



170

Вы входите в хорошо обставленное помещение, украденное безделушками и шерстяными коврами. За столом у дальней стены комнаты сидит старый человек, одетый в фиолетовые одежды и коническую шляпу. Он поднимается со стула и говорит:

— Я Аррагон, а ты ничтожный смертный. У тебя хватило смелости, чтобы войти в мой дом незваным, без сомнения, чтобы ограбить меня. Ты не прав, незнакомец, ибо это я избавлю тебя от твоего богатства. Если ты не отдашь мне 10 золотых монет и два предмета из рюкзака, чтобы добавить к моей изысканной коллекции, я превращу тебя в камень.

Вы носите Глаз Эмбера? Если да — **223**, если нет — **346**.

171

Дорога приводит к очередной развилке. Путь на юг ведет обратно в долину, так что вы решаете остаться в лесу и идти на север (**190**).



172

Лестница внутри колодца уходит под воду. Но есть туннель прямо над поверхностью воды, который ведет на север. Он имеет круглую форму и диаметр около метра. Вы можете:

Бросить золотую монету в колодец, чтобы загадать желание — **89**.

Спустится по лестнице, чтобы осмотреть туннель внизу — **256**. Вернетесь по тропе на восток — **281**.

173

Вы берете из рюкзака стеклянный пузырек с искрящийся пылью и посыпаете ею каменную плиту. Медленно плита начинает подниматься в воздух. Вы заглядываете внутрь и с ужасом видите гниющий труп лежащий там. Лохмотья покрывают скелет и свисающую с него гнилую плоть. Вы подняли крышку гроба, где содержалось проклятое существо, ставшее нежитью. Отпрыгиваете назад, когда видите, что его глаза открываются. Вы находитесь в склепе, построенном для какого-то неизвестного последователя тьмы. Медленно существо поднимается из гроба и движется к вам с распростертыми объятиями. Есть ли у вас святая вода? Если есть — **58**, если нет — **227**.

174

Когда вы вынимаете меч из туши дикого кабана, вам становится интересно, почему он напал на вас. В отдалении вы слышите лая собак. Возможно, на него охотились и, будучи в ловушке, он принял свой последний бой против вас. В носу вепря вы видите большое золотое кольцо, которое вы кладете в рюкзак. Оно стоит 10 золотых монет. Добавьте 1 очко Удачи (**323**).

**175**

Старый железный замок на сундуке проржавел и не открывается. Если вы хотите, попытаться поднять сундук и разбить его об пол (**372**). Если предпочитаете оставить его и порыться в камине (**106**).

**176**

Вы наклоняетесь над безжизненным телом безумного гоблина и исследуете стержень с его шеи. Стержень изготовлен из черного дерева и имеется винтовую резьбу на одном конце. Вы рады видеть букву G аккуратно вписанную на другом торце, это должно быть рукоятка боевого молота гномов. Вы кладете находку в рюкзак и покидаете пещеру, чтобы продолжить поиски в северном направлении (**358**).

177

Снаружи в ярком свете вы снова отмечаете для себя мертвую тишину. Узкий путь ведет на север, где высокая трава окружающая башню Язтромо переходит в густой подлесок Чернолесья. Всего через несколько шагов вы окружены темными и запутанным лесом, камни и узловатые корни прячутся в тени, и вы почти верите, что они пытаются сбить вас с толку. Свет быстро увядает, и воздух становится влажным и затхлым. Все глубже и глубже вы идете в темноту. В конце концов, путь разветвляется по обе стороны от огромного старого дерева.

Идти на запад — **289**.

Идти на восток — **160**.

178

Когда вы начинаете перебираться через реку, кентавр скачет на юг вниз по тропе. Вода темно-зеленого цвета, и вам интересно, что за существа скрываются в ее глубинах. Несмотря на то, что вода поднимается только до талии очень холодно и ваши ноги совсем онемели. Вы чувствуете, что что-то касается ноги, может быть водоросли, трудно сказать. В конце концов, вы достигаете противоположного берега и выходите из реки. Вы смотрите на ноги и с отвращением видите раздувшую черную пиявку, около шести дюймов в длину, вцепившуюся в бедро. Вы достаете из рюкзака соль из вашей провизии и посыпаете ею отвратительную пиявку. Она сворачивается и отваливается. Потеряйте одну порцию еды. Вы пинаете сморщенную пиявку обратно в реку и смотрите вокруг. Вы видите, что тропа идет дальше на север в горы, но, поскольку, темнеет, вы решаете разбить лагерь на ночь под большим одиноким деревом справа от дороги. Вы раскладываете большой костер и ложитесь спать с мечом в руке (**298**).

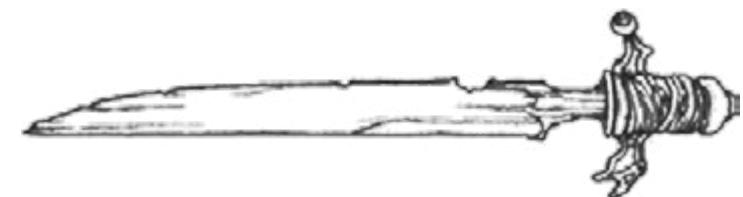
179

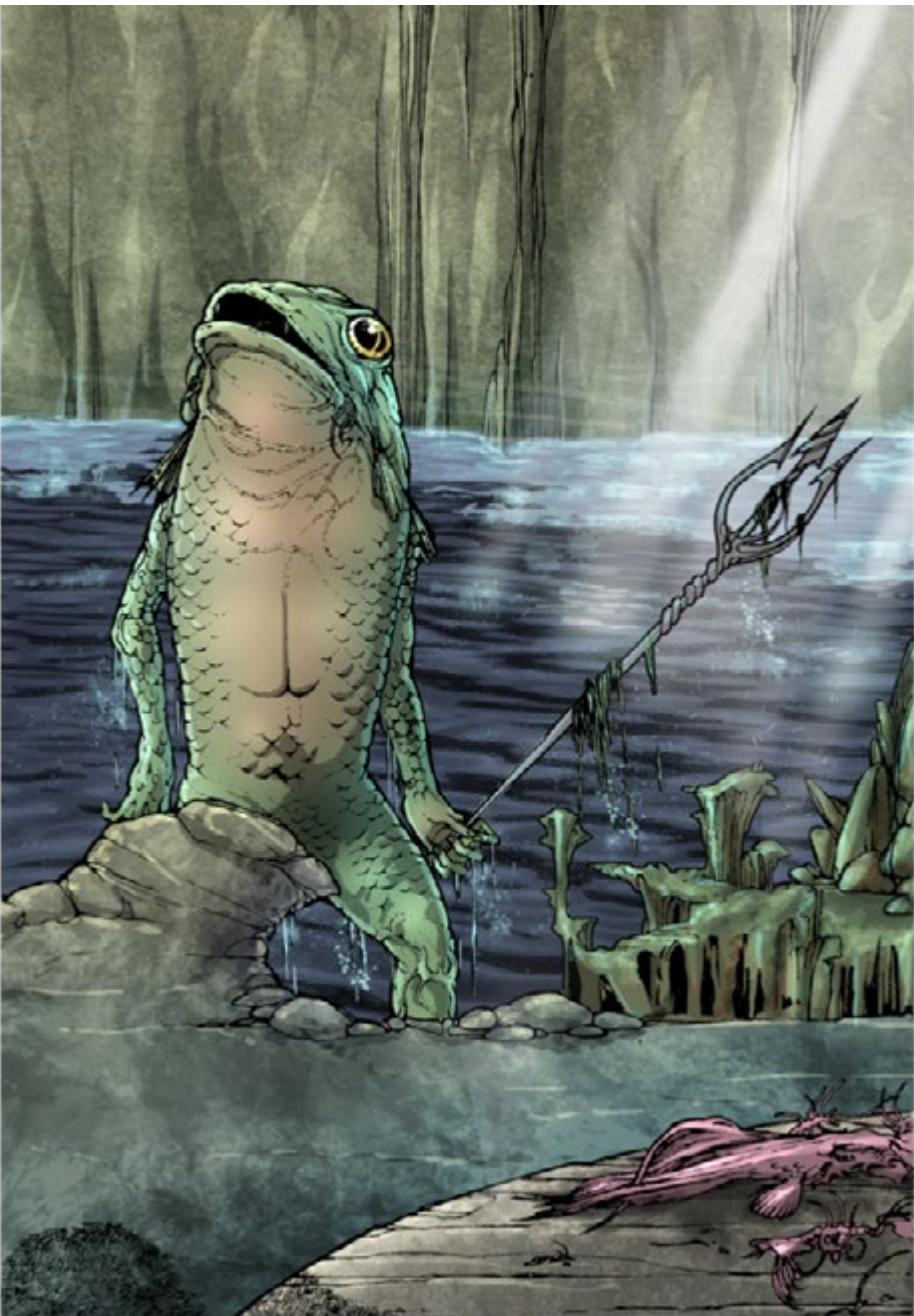
Вы надеваете шлем на голову. Волна моши начинает проходить сквозь ваше тело, заставляя вас чувствовать себя сильным и бесстрашным. Шлем имеет магические свойства и позволит вам добавить 1 балл к результату броска кубиков, при определении своей силы атаки во время боя пока вы его носите. Запишите это на листе персонажа. Вы снова идете на север (**115**).



180

Быстро идя по тропе, пересекая пространство высокой травы, вы подходите к очередной развилке. Если хотите продолжить путь на север (**105**). Если хотите пойти на запад (**361**).





181

Вы проходите по ступеням сквозь водопад в большую пещеру, там находится бассейн с стоячей водой. Ступени огибают обе стороны бассейна и поднимаются к каменным столу и стулу на противоположной стороне. Вы идете к столу и видите, только рыбы потроха, лежащие на нем. Внезапно вы слышите всплеск за спиной. Странное существо, вооруженное трезубцем, вылезает из бассейна и продвигается к вам. Его ноги как у человека, но лицо и туловище напоминает большую зеленую рыбу с выпученными глазами. У него есть руки, но они покрыты крупной чешуей. Это Рыбочеловек и вы должны сражаться с ним.

✗ Рыбочеловек: Мастерство 7, Выносливость 6

Если вы выиграли — 162.



182

Вы берете за рукоять меча и упираетесь ногой в скалу. Бросьте два кубика. Если выпавшее число равно или меньше, чем ваше Мастерство, меч медленно выходит из скалы (70). Если число больше, меч не двигается. Вы утомлены и вынуждены прекратить попытки, продолжите путь на север вниз по ущелью (334).

183

Вы медленно вдыхаете ядовитый воздух вокруг вас, но все хорошо, вы можете свободно дышать. Через некоторое время облако газа исчезает. Однако, нет особого смысла в дальнейшем пребывании здесь, и вы идете к ступеням в дальней стене (293).

184

Вы объясняете монаху, что взяли медный колокольчик у пещерного тролля в горах. Вы демонстрируете свой трофей, и он прыгает от радости, крича.

— О милость, какая судьба, какое счастье!

Он достает из кожаного мешочка на поясе маленький стеклянный пузырек. Вы даете ему медный колокольчик и берете стеклянный пузырек. Откупориваете флякончик и пьете содержимое. Добавьте 4 очка Выносливости. Монах пожимает вашу руку, поблагодарить вас снова и снова. В конце концов, вы расстаетесь и идете на север, а он на юг (390).

185

Вы с удивлением видите, что на руке нет никаких ран или травм. Вы пытаетесь снова положить руку в вазу, но невидимый барьер останавливает вас. Вы можете либо бросить вазу на землю, чтобы разбить ее (250) или положить ее обратно и вернуться на тропу, ведущую на север (149).

186

Вы шагаете в воду и начинаете перебираться через реку. Вода довольно мутная и хотя она вам только по пояс вы нервничаете, поскольку в этот момент весьма уязвимы по отношению к существам, которые могут жить в этой реке. Вдруг ваши страхи реализуются — вы чувствуете острые зубы, погружающиеся в ваше бедро. Вы видите в воде длинное тонкое тело Кровавого Угря. Вы берете меч и начинаете наносить удары по воде.

✗ Кровавый Угорь: Мастерство 5, Выносливость 4

Если вы выиграли — 131.

187

Шагая по извилистой тропинке, вы видите маленькое жилистое существо с коричневой чешуйчатой кожей, сидящее на бревне справа от дороги. У него угрюмое выражение лица, он медленно перебрасывает из руки в руку черный блестящий стержень на кожаном шнурке. Он может быть одним из гоблинов, которых вы ищете. Вы:

Достанете меч и атакуете гоблина — 286.

Попробуйте начать разговор — 203.

Игнорируйте его и продолжите путь на север — 6.



188

Спускаясь с холма, вы видите на дне долины вытянувшуюся вперед зловещую стену деревьев — Чернолесье! По ту сторону деревьев лежит Каменный Мост, конечная цель вашего путешествия. Спустившись в долину, вы видите, что тропа ведет к перекрестку. Если хотите отправиться на запад (221). Если хотите идти на восток (359).

189

Грибы с зелеными шляпками в настоящее время поливают два гуманоида. Если вы хотите съесть кусочек гриба (269). Если вы хотите оставить пещеру по ступеням у дальней стены (293).



190

Впереди вы слышите стук тяжелых шагов и шум ломающихся ветвей. Похоже, какое-то огромное существо спускается по тропе к вам! Если вы хотите, встретитесь с приближающимся зверем (265). Если вы предпочитаете спрятаться в кустах (318).

191

Монах очень нервничает и постоянно дергается из стороны в сторону, когда вы начинаете разговор. Вы спрашиваете чем он так расстроен, и он рассказывает, что его священный медный колокол был украден. В качестве платы за его возвращение он готов предложить волшебное лечебное зелье. Есть ли у вас медный колокольчик? Если есть (184). Если нет (243).

192

Вы достаете свой меч, но гном сидит со скрещенными ногами и улыбается. Вы смотрите на свои руки и видите, что держите не меч — он превратился в морковку! Если вы хотите, извиниться перед карликом (12), если предпочтете бросить в него морковь (46).

193

Небольшой зеленокожий гремлин спускается по лестнице, чтобы войти в туннель. Он проходит не больше метра, и с удивлением обнаруживает, что вы сидите в туннеле и выхватывает кинжал из кармана своего камзола. Вы должны драться с ним.

✗ Гремлин: Мастерство 4, Выносливость 4

Во время каждого раунда вы должны уменьшить силу своей атаки на 3 из-за тесноты. Если вы выиграли — 110.

194

Человек улыбается и снимает маску, объясняя, что он носил ее, чтобы защитится от пыли и не прятать лицо как грабитель. Вы убираете меч в ножны свой меч и садитесь отдохнуть. Человек говорит вам, что он охотник и что лучшую добычу во всем северном пограничье можно найти на этой травянистой равнине в пределах Чернолесья. Он говорит, что его гончие преследовали кабана, когда они потеряли след и взял след лисы по ошибке. Он предупреждает вас о некоторых опасных зверях, которые скрываются в этих краях, и, наконец, говорит:

— А если вы собираетесь провести ночь в Чернолесье, вам может понадобиться кое-что из этого.

Он бросает белладонну в вашу руку и отскакивает назад на своем жеребце. Внезапно трубит рог, и собаки бегут на восток. Он поворачивается и машет вам, прежде чем пуститься галопом в погоню за своими собаками. Вы кладете белладонну в свой рюкзак и снова отправляетесь на запад (208).





195

Вы достигаете верхней части лозы и вскарабкиваетесь на деревянную платформу. Циновка из листвьев и папоротников прикрывает вход в небольшое крытое жилище. Когда вы приближаетесь, циновка откидывается в сторону и из-за нее выходит большое и волосатое как обезьяна существо, из одежды на котором только набедренная повязка. Оно держит большую кость в правой руке и хрюкает на вас. Это обезьяночеловек. Вы можете:

Достать меч и напасть на него — **352.**

Спрятаться с платформы на землю пятью метрами ниже — **156.**



196

Вы с обнаженным мечом шагаете в темную пещеру. Воздух холодный и влажный. Вы слышите громкий хрюп, и когда ваши глаза привыкают к темноте, видите, что отдаленной части пещеры в большом каменном кресле спит тролль. У него темная морщинистая кожа и он одет в шкуры животных. Деревянная дубина лежит на коленях, а большая кожаная сумка висит на задней стороне каменного стула. Вы:

Попробуете взять кожаный мешок, пока тролль спит — **376.**

Достанете сеть запутывания (если у вас есть) из рюкзака — **39.**

Вернетесь к перекрестку и пойдете на север — **25.**

197

Если у вас есть противоядие — 24, если нет — 53.

198

Земля идет круто вверх, когда тропа начинает свой путь в горы. К тому времени, когда вы достигаете вершины, солнце жарит вовсю. Смотрите вокруг, далеко внизу вы видите зеленый круг Чернолесья. Туман все еще висит над высокой травой позади вас, но впереди вы видите дно долины, купающееся в солнечном свете. Все тихо. Когда вы начинаете спуск на ту сторону холма, вы видите развилку. Вы можете:

Продолжить на север вниз по склону — 278.

Иди на восток по новому пути — 87.



199

Слева от тропы вы замечаете большой бассейн кипящей грязи. Пар поднимается от толстых пузырей на ее поверхности. Вы:

Бросите золотую монету в грязь и загадаете желание — 134.

Нанесете немного горячей грязи на ваши раны — 283.

Продолжите путь север — 303.

200

Вы берете маленький серебряный ключ из рюкзака и засовываете его в замочную скважину. Он подходит идеально, и вы его поворачиваете. Щелкает замок и каменная дверь открывается. Каменная лестница ведет вниз от двери в мрачные глубины. Вы не видите, что внизу. Если хотите спуститься по лестнице (351). Если хотите, покинуть здание, вернуться на тропу и пойти на север (112).

201

Если вы еще не делали этого, можете попытаться открыть деревянный сундук (389). Или можете оставить альков и подниматься дальше вверх по лестнице (88).

202

В ушах женщина-кошка носила золотые серьги. Они стоят 5 золотых монет каждая, и вы кладете их в свой рюкзак. Затем отправляйтесь на восток по петляющей тропинке (355).

203

Когда вы пытаетесь начать разговор, гоблин только смотрит и улыбается. Затем он начинает трансформироваться. Он зеленеет и становится выше. Большой колючий хвост простирается за спиной, руки утолщаются, а из пальцев растут острые когти. Его лицо превращается в морду рептилии с красными глазами, широким ртом и десятками острых как бритва зубов. Это не гоблин, а Меняющий Форму, и вы должны драться с ним.

✗ **Меняющий Форму: Мастерство 10, Выносливость 10**

Если вы выиграли — 373.



204

Путь ведет через поле к каменному мосту через светлый поток. За мостом видны небольшие коттеджи и деревянные хижины деревни. Вывеска на мосту гласит «Каменный Мост». Вы пересекаете мост и видите двух старых гномов с длинными белыми бородами, стоящих у коттеджа и глядящих на вас. Есть ли у вас голова молота и ручка с буквой G, написанной на них? Если есть — **400**. Если нет или есть только один из предметов — **381**.

205

У каждого пигмея висит на шее небольшой кожаный мешочек. Вы находите по 3 золотые монеты в каждом. Вы берете золото и возвращаетесь на тропу, чтобы продолжить свой путь на север (**92**).



206

Внезапно с левой стороны вы слышите крики о помощи. Если вы хотите отправиться на помощь человеку в беде (**253**). Если вы предпочитаете игнорировать крики и продолжить свое путешествие на север (**187**).

207

Вы перешагиваете тело обезьяночеловека и входите в его жилище. На полу валяются кости животных и гниющие фрукты. Кровать обезьяночеловека изготовлена из мха и лишайников и, кажется, полна блох. Вы содрогаетесь и шагаете назад на платформу. Здесь вы замечаете медный браслет на запястье обезьяночеловека. Если хотите надеть его (302). Если предпочитаете спуститься вниз по лозе на тропу, и продолжать путь в северном направлении (109).

**208**

Вы скоро выходите на перекресток. Путь на юг ведет обратно в лес, так что вы решаете игнорировать его. Вы можете либо продолжать идти на запад (99) или повернуть на север (291).

**209**

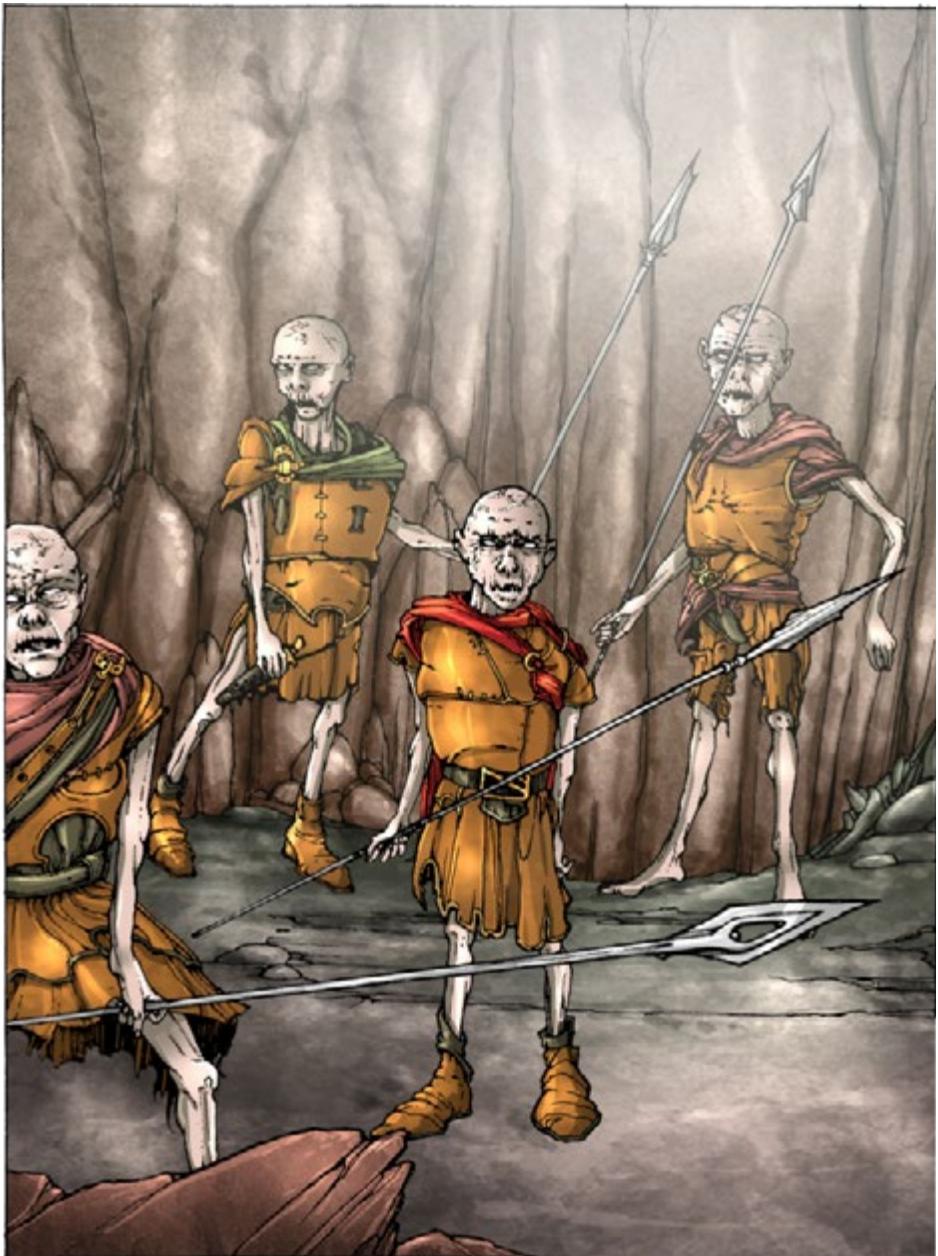
Когда вы входите в хижину большой человек улыбается. Он рад видеть вас и говорит глубоким голосом. «Добро пожаловать незнакомец. Меня зовут Квин, и я зарабатываю себе на жизнь моими руками. Вы не хотите сделать маленькую ставку в армрестлинге? Если хотите принять вызов (28). Если хотите, вежливо отказаться и вернуться к развилке (349).

210

Мужчины ругаются и прыгают вверх и вниз в гневе из-за того, что пропустили вас. Они начинают спорить и толкать друг друга. Они, кажется, забыли о вас. Если хотите напасть на Дикарей Холмов (43). Если хотите, пройти мимо них по тропе, пока они спорят (188).

**211**

Вы берете маленькую бутылку с противоядием из рюкзака и глотаете содержимое. Боль в желудке постепенно угасает, и вы расслабляетесь. Похоже, нет смысла в дальнейшем пребывании здесь, и вы идете к ступеням в дальней стене (293).



212

Внутри алькова вы видите четырех гуманоидов покрупнее, которые носят кожаные доспехи и вооружены длинными копьями. Они атакуют вас, и вы вынуждены сражаться с воинами клонами. Они нападают на вас по одному:

- ✗ Первый клон воин: Мастерство 5, Выносливость 5
- ✗ Второй клон воин: Мастерство 6, Выносливость 4
- ✗ Третий клон воин: Мастерство 5, Выносливость 6
- ✗ Четвертый клон воин: Мастерство 6, Выносливость 5

Если вы победили — 321. Вы можете бежать из алькова по ступеням — 107.

213

Дорога петляет между деревьями и кустарниками, а затем выходит на развилку. Вы понимаете, что путь на юг ведет обратно в долину, и поэтому решаете игнорировать его и идти на север (306).

214

Вы достаете из рюкзака маленькую бутылку, содержащую лечебное зелье. Мучительная боль в ноге быстро угасает, когда зелье начинает действовать. Скоро ваша нога полностью здорована, и вы в можете стоять. Глаза теперь привыкли к темноте, и вы видите, что туннель только один метр высотой, и вы должны ползти на руках и коленях, чтобы исследовать его (69).

215

Внутри бочки вы находите тяжелый железный щит. Если хотите взять его с собой (248). Если не хотите прикасаться к нему (201).

216

Тропа ведет вдоль гребня холма и заканчивается на развилке. Вы видите, что путь на юг ведет обратно к реке, так что вы решаете снова идти на север (278).

217

Проходите мимо безжизненной массы червя и исследуете содержимое его логова. Есть несколько скелетов, возможно, какие-то несчастные искатели приключений. Рядом с одним из них вы находите кожаный рюкзак. Внутри 4 золотых и небольшой закупоренный флякон, содержащий бесцветную жидкость. Если хотите выпить содержимое бутылки — 262, если предпочитаете оставить темную пещеру и вскарабкаться обратно на тропу, взяв только золото (337).

218

Вы чертыхаетесь, а затем задаетесь вопросом, кто установил эту адскую ловушку. Через десять минут вы слышите шаги и начинаете паниковать, делая судорожные движения, раскачиваетесь в воздухе, пытаясь высвободить ногу из петли. Появляется маленький мальчик, одетый в зеленые кожаные шорты и зеленую рубашку. Он жует что-то похожее на куриную кость. Он ходит под вами, смотрит вверх и улыбается, а затем говорит:

— Ха, ха, кто пойман в ловушку огра!

Вы вежливо просите его передать вам меч. Его глаза расширяются:

— Это будет стоить вам 5 золотых монет — или, возможно, у вас есть хороший магический предмет для меня?

Вы не в том положении, чтобы спорить и должны отдать мальчику золото или один из ваших магических предметов (если у вас есть). Сделайте необходимые изменения на листе персонажа.

Маленький мальчик дает вам меч и убегает вниз по тропе. Вы перерезаете веревку, держащую ногу и тяжело падаете на землю. Вы встаете на ноги и счищаете грязь с вашей одежды. Чтобы продолжить путь на север (274).

219

Вы замечаете, что маленький дротик, торчащий в груди медведя, сделан из серебра. Его цена 5 золотых монет, и вы можете положить его в свой рюкзак, если хотите. Добавьте 1 очко Удачи. Теперь вы возвращаетесь на тропу и идете на север (300).

220

Шагая по узкой дорожке, вы замечаете большое старое дерево слева от вас с большим дуплом в стволе чуть выше уровня головы. Если вы хотите, подойти и обыскать дупло рукой (275). Если вы предпочитаете продолжить путь на север (115).

221

Дно долины совершенно плоское и покрыто пышной зеленой травой. Вы скоро приходите к очередной развилке. Вы можете, либо продолжить путь на запад (378), либо повернуть на север (199).

222

Нет никакой возможности вырваться из окутавшего вас ядовитого облака. Ваши легкие вот-вот лопнут, и вы вынуждены вдохнуть. Уменьшите ваш показатель Выносливости на результат одного броска кубика. Если вы все еще живы, вы видите, что облако, наконец, развеялось, и вы можете свободно дышать. Кажется, нет смысла оставаться здесь дальше, и вы идете к ступеням в дальней стене (293).

223

Драгоценный камень, висящий на шее, начинает светиться. Возможно, Аррагон не тот, за кого себя выдает. Вы достаете меч и бросаете ему вызов. Выражение лица Аррагона меняется от самоуверенности к страху. Внезапно он извиняется за то, что вел себя так агрессивно, и объясняет, что эти земли заполнены бандитами и убийцами, и что он должен защитить себя, делая вид, что он могучий волшебник. Он просит прощения и предлагает вам 5 золотых монет, если вы оставите его в покое и не скажете никому о его маскировке. Вы принимаете его предложение и покидаете коттедж. Вы идете обратно к развилке и поворачиваете на север (150).

224

У одного из Ястребов Смерти есть серебряное кольца на одной из его лап. На нем надпись, которая гласит: «Смерть ждет вас». Вы решаете не брать серебряное кольцо и быстро идете на запад (332).



225

Вы ругаетесь и вытаскиваете себя из воды во вход в туннель. Вы удивлены, заметив, что он освещен висящими через регулярные промежутки факелами. Если вы хотите ползти по туннелю (135). Если вы хотите, чтобы подняться обратно вверх по лестнице и вернуться на тропу (362).

226

Справа от дороги за деревьями, вы слышите голоса, спорящие на чужом языке. Если хотите сойти с пути, чтобы узнать кто это (29). Если предпочитаете игнорировать голоса и двигаться на север (254).

227

Размахивая когтями, вурдалак нападает на вас.

✗ **Вурдалак: Мастерство 9, Выносливость 7**

Если вы получите в бою четыре раны, то будете парализованы и проиграете битву. Если вы победите вурдалака — 312. Если он убивает или парализует вас — 2.



228

Яма круглой формы с гладкими стенами, и вы слишком слабы после падения, чтобы выбраться из нее самостоятельно. Вы достаете из рюкзака и надеваете коричневые кожаные сапоги. Они очень удобно сидят на ногах. Вы приседаете и одним могучим прыжком вылетаете из ямы. Стряхиваете пыль и продолжаете свою путь на север вниз по ущелью (255).

229

Когда вы касаетесь деревянного ящика, крышка взлетает вверх. Из него выпрыгивает крошечное зеленокожее существо с большой головой. У него длинный нос и остроконечные уши, а одежда сделана из мешковины. Вы застигнуты врасплох, и гремлин пытается ударить вас своим кинжалом. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет, вам удастся увернуться от колющего клинка (165). Если нет, лезвие погружается в бедро (45).



230

Вы осторожно заглядываете в пещеру и видите огромного огра, медленно идущего к плетеной клетке с миской воды в большой руке. Он одет в меха животных и имеет при себе каменную дубину на поясе. Кажется, в клетке прыгает какое-то маленькое существо. Вы:

Возьмите камень и бросите им в огра — **137**.

Ворвесьте внутрь и атакуете огра мечом — **290**.

Оставите пещеру и продолжите путь по тропинке — **358**.

231

Дорожка постоянно петляет, а затем внезапно делает резкий поворот на запад. Пройдя поворот, вы слышите птичий клекот на деревьях вокруг вас. Вы слышите хлопанье крыльев и посмотрев вверх, видите трех больших птиц, нападающих на вас. Их клювы и когти выглядят острыми как бритва. У вас есть только секунды, чтобы достать меч и защищаться от Ястребов Смерти.

✗ Первый Ястреб Смерти: Мастерство 4, Выносливость 4

✗ Второй Ястреб смерти: Мастерство 4, Выносливость 3

✗ Третий Ястреб Смерти: Мастерство 5, Выносливость 4

Сражайтесь с ними по одному за раз, и если вы выигрываете — **224**.

Вы можете бежать по тропе на запад — **332**.

232

Вы наклоняетесь над безжизненным телом безумного гоблина и исследуете стержень с его шеи. Стержень изготовлен из черного дерева и имеется винтовую резьбу на одном конце. Вы рады видеть букву G аккуратно вписанный на другом торце, это должно быть рукоятка боевого молота гномов. Кладете находку в рюкзак. Добавьте 1 очко Удачи. Если хотите, произвести обыск пещеры — **263**. Если хотите, чтобы покинуть пещеру и продолжить путь на север — **358**.

233

Справа от пути вы видите каменный колодец с ведром и воротом. Если хотите подойти к колодцу (17). Если предпочитаете продолжить путь на запад (238).

234

Вы приходите назад на перекресток. Не обращая внимания, на путь на юг вы идете на запад (382).

235

Вы быстро достаете из рюкзака маленькую бутылку с микстурой и пьете жидкость. Успокоительная волна распространяется через все ваше тело, несмотря на хаос вокруг. Внезапно хижина обрушивается на землю. Вы решаете, что настало время, уйти из этого места и бежите обратно на путь, идущий на север. Добавьте 1 очко Удачи (149).

236

Тропа заканчивается у ограды каменного коттеджа с соломенной крышей. Табличка над деревянной дверью гласит «Арагон Архимаг». Если вы хотите войти в коттедж (170). Если предпочитаете вернуться к развилке и идти на север (150).

237

Вы с силой приземляетесь об землю, и вы слышите тревожный щелчок. Боль пронзает ноги, и вы понимаете, что не можете ходить. Потеряйте 2 очка Удачи. Есть ли у вас зелье исцеления? Если да — 214, если нет — 304.

238

Шагая на запад по дну долины, вы подходите к развилке, которая ведет на юг обратно в горы. Вы решаете, продолжить путь на запад (221).

239

Тропа продолжает свой путь сквозь густой подлесок, и вы чувствуете небольшой приступ клаустрофобии из-за деревьев, нависающих над вами с обеих сторон. Через некоторое время дорога резко поворачивает налево к дереву с странными плодами. Если хотите, остановитесь и съесть фрукты (37). Если хотите идти на север, не останавливаясь (226).

240

Вы осторожно снимаете крышку с коробки, но, как только вы это сделали, желтый газ выходит наружу и обволакивает ваше лицо. Если у вас есть носовые фильтры — 338, если нет — 169.



241

Направляйтесь к деревьям, в ту сторону, где слышалось рычание, вдруг лицом к лицу сталкиваетесь с огромным бурым медведем. Маленький дротик торчит из его груди и зверь выглядит сошедшим с ума от боли и ярости. Вы берете свой меч и готовитесь к бою.

✗ **Медведь: Мастерство 7, Выносливость 8**

Если вы выиграли — 219.

242

Порывшись в постельных принадлежностях в комоде, вы находите слиток золота. Он стоит 28 золотых монет. Тем не менее, он очень тяжел, и если вы хотите взять его, какой-то другой предмет из рюкзака надо выбросить. Другого выхода из пещеры нет, и вы должны ползти обратно вниз по туннелю к развилке (121).

243

Вы говорите ему, что, к сожалению, не видели его медный колокольчик. Бедный старый монах хмурится, а затем просит вас, если хотите, дать ему 1 золотую монету за хорошее дело. Если вы это сделаете (166). Если вы не хотите сделать пожертвование (33).

244

Последствия лихорадки, наконец, проходят, и вы с благодарностью снова засыпаете. Утром вы собираете свои вещи и идите на север вдоль тропы в горы (198).

245

Спустившись на дно долины, вы обнаруживаете, что путь разделяется.

Продолжите идти на север — 163.

Идти на запад — 233.

Идти на восток — 393.

246

Бандитка принимает у вас вещи из вас и шагает назад, позволяя вам пройти. Вы снова идете на север и вскоре замечаете, что деревья по обе стороны пути начинают редеть. В конце концов, тропа выходит из-под деревьев на вспаханное поле. Вы вышли из Чернолесья! (204).

247

Отвратительный птеродактиль мятым кучей лежит там, где он упал, получив последний смертельный удар от вашего меча. Подойдя к нему, вы замечаете на траве рядом с дорогой нарисованную желтую стрелу, указывающую на запад. Если хотите последовать за стрелой (3). Если хотите продолжить идти на север (144).

248

Теперь вы обладаете императорским щитом, изготовленным древним мастером оружейником. Добавьте 1 очко Удачи. Щит усилит вашу защиту во всех будущих сражениях. Если противник ранит вас, бросьте один кубик. Если выпало 4, 5 или 6, ваше повреждение будет снижено на 1 балл. Если вы еще не делали этого, можете попытаться открыть деревянный сундук (389) или оставить альков, чтобы подняться дальше вверх по лестнице (88).



249

Вы вглядываетесь в странную пещеру и видите гуманоидов клонов, которые работают на плантации грибов. Вы недоверчиво качаете головой и бежите по последним ступенькам к отверстию в крыше пещеры (164).

250

Ваза падает на землю, но не разбивается, хотя и трескается. Вы начинаете чувствовать вибрацию, а затем замечаете трещины, появляющиеся по всему крыльцу и боковым стенам хижины. Колебания становятся сильнее — все ваше тело начинает дрожать, а ваша голова, как будто вот-вот взорвется. Потеряйте 2 очка Выносливости. Если вы все еще живы (82).



251

Когда вы обнажаете свой меч, кентавр достает свой лук и стрелы. Прежде, чем вы успеваете добраться до него, он выпускает стрелу. Бросьте два кубика. Если выпавшее число меньше или равно вашему Мастерству, вам удается увернуться от стрелы (63). Если число больше, чем ваше Мастерство, вы не успеваете увернуться, стрела поражает вас в плечо. Потеряйте 4 очка Выносливости. Если вы все еще живы, вы, скав зубы, выдергиваете стрелу из плеча (260).

252

Вы выходите на перекресток. Дорога на юг ведет обратно в лес, так что вы сбрасываете ее со счетов. Если хотите отправиться на север (309). Если хотите продолжить идти на восток (72).

253

Карабкаетесь через корявые корни старых деревьев в ту сторону, где раздался крик. Через несколько минут, вы видите человека, одетого в длинные темные одежды, его нога, попала в ржавый кроличий капкан. Его лицо закрыто мантией, видны только темно-карие глаза. Если хотите, помочь человеку освободить ногу из капкана (344). Если не хотите помогать ему, возвращайтесь на тропу и идите на север (187).

254

Идя по узкой дорожке, вы слышите глубокий рык слева за деревьями. Если хотите увидеть, кто рычит (241). Если предпочитаете игнорировать существа и продолжить путь на север (300).

255

Продолжая спуск по ущелью, вы видите рукоять меча, торчащую из большой скалы в стороне от дороги. Если хотите, попытаться вытащить меч из скалы (182). Если хотите продолжить путь вниз по ущелью (334).

256

Спускаясь вниз по лестнице, вы не заметили, что одна скоба отсутствует. Вы поскользнулись и потеряли опору. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет, вам удается повиснуть на лестнице на руках (122). Если нет, вы падаете в воду (295).



257

Внутри рюкзака вы находите эльфийский хлеб, который восстановит 4 пункта Выносливости, если вы съедите его. Добавьте 1 балл Удачи (31).

258

Вы достаете из рюкзака крошечную латунную флейту. Вы испытываете странное чувство, что должны играть прямо сейчас, перед разъяренной виверной. Как только вы это сделали, мягкий и нежный звук раздается из флейты, и виверна вопросительно посмотрела на вас. Ее пасть закрывается, веки начинают опускаться. Вы играете на волшебной Флейте Драконьего Сна, и виверна бессильна противостоять ее успокаивающей песне. Виверна медленно оседает на землю и вскоре крепко спит (305).

259

Вы чувствуете жжение внутри вашего тела, вас сотрясает страшный приступ лихорадки. Вы чувствуете, что превращаетесь в оборотня! Потеряйте 3 очка Выносливости и испытайте свою Удачу, если вы все еще живы. Если выпавшее число равно или меньше, чем ваш счет Удачи, лихорадка стихает (244). Если число больше, чем ваш счет Удачи, лихорадка продолжается, и вы с испугом видите густые каштановые волосы, появляющиеся на ваших руках. Шок заставляет вас потерять еще 2 дополнительных очка Выносливости. Если вы все еще живы (19).

260

Увидев, что стрела не убила вас, кентавр встает на дыбы, а затем галопом несется прямо на вас. Вы должны отскочить назад, чтобы он не сбросил вас вниз. Он проносится мимо в облаке пыли и останавливается в десяти метрах ниже на тропе, по которой вы только что вместе пришли. Может быть, в конце концов, борьба с благородным кентавром не такая уж хорошая идея. Вы возвращаете свой меч в ножны и решаете перебраться через реку вброд (178).

261

Вы следите за пыхтящим и отдувающимся стариком в рваном халате вверх по винтовой лестнице в большую комнату в верхней части башни. Полки, шкафы и шкафчики стоят вдоль стен, они заполнены бутылками, банками, оружием, доспехами и всякого рода странными артефактами. Язвром шаркает сквозь этот беспорядок и резко падает в старое дубовое кресло. Он лезет в карман и достает пару хрупких золотых очков. Разместив их на носу, он поднимает грифельную доску и кусок мела со стола рядом с его стулом и начинает лихорадочно писать, а затем вручает вам готовый список.

Предметы:

Зелье исцеления — 3 золотых

Зелье контроля растений — 2 золотых
Зелье неподвижности — 3 золотых
Зелье для борьбы с насекомыми — 2 золотых
Противоядие — 2 золотых
Святая вода — 3 золотых
Кольцо света — 3 золотых
Прыгающие сапоги — 2 золотых
Веревка восхождения — 3 золотых
Сеть опутывания — 3 золотых
Нарукавная повязка силы — 3 золотых
Перчатка необыкновенной ловкости — 2 золотых
Прут для поиска воды — 2 золотых
Головка чеснока — 2 золотых
Головная повязка концентрации — 3 золотых
Огненные капсулы — 3 золотых
Носовые фильтры — 3 золотых

Кроме того, он объясняет, что все инструкции по применению четко написаны на этикетках, прикрепленных к предметам, вместе с рекомендациями по применению. Он вздыхает и говорит, что, к сожалению, магия в вещах работает только один раз, но они лучшее, что вы можете купить за деньги.

Если вы решили купить какой-либо предмет, платите за него, уменьшайте количества золота на вашем листе приключения и добавляйте предметы в соответствующий раздел на нем. Затем Язтромо расспрашивает о причинах покупки этих предметов, и вы рассказываете ему свою историю и ваше решение продолжить поиски незадачливого Большенога.

— Ах да,— медленно говорит Язтромо, потирая подбородок,— Я слышал, что добрые гномы Каменного Моста потеряли свой легендарный боевой молот. Без него, их король не в состоянии пробудить свой народ, несмотря на то, что Тролли Холмов угрожают их деревне. Ходят слухи, что завистливый король другой деревни гномов послал орла в Каменный Мост, чтобы украсть молот. Ему удалось сделать это, но, когда он пролетал над Чернолесьем, он подвергся нападению со стороны ястребов смерти, молот упал в лес и был потерян. По-видимому, два лесных гоблина нашли

молот, но не смогли решить, кто должен был получить его. Они боролись в течение нескольких часов, но затем сдались. Затем они обнаружили, что рукоять отвинчивается от головки, и спор был решен. Один получил головку, другой рукоять. Затем они разошлись, каждый довольный своим новым сокровищем. Кто знает, где они сейчас. Так что я боюсь, что ваша проблема удваивается. Я могу вам сказать, что головка сделана из бронзы, а ручка изготовлена из полированного черного дерева. Обе имеют букву G, изображенную на них. Ваша задача не проста. Удачи.

Вы благодарите Язтромо и покидаете комнату по винтовой лестнице (177).



262

Вы смотрите на бутылку в руке, а затем быстро выпиваете ее содержимое. Ждете несколько секунд, но ничего не происходит. Тем не менее, когда вы снова берете в руку свой меч, который отложили, чтобы изучить рюкзак, всплеск энергии проходит через ваше тело. Жидкость была зельем оружейного навыка, которое позволит вам добавлять 1 балл к результату будущих бросков кубиков при вычислении своей силы атаки во время боя. Его действие будет продолжаться в течение двух следующих боестолкновений. Взяв золото, вы вылезаете из земляной пещеры на дорожку и продолжаете свой путь на север (337).

263

В пещере можно найти не так уж много интересного. Соломенная кровать, каменные кувшины, стол и стул, все это видно сразу, но на каменной полке над кроватью, бросается в глаза небольшая серебряная коробка. Если вы хотите открыть коробку (126). Если вы предпочитаете покинуть пещеру и идти на север по тропинке (358).



264

Маленький гуманоид — клон и не имеет своей собственной воли. Он не защищается. Ваш меч сносит ему голову с плеч, и она падает на землю. Остальные не замечают этого. Вы задаетесь вопросом, кто контролирует их всех. Внезапно вы замечаете, что клон гуманоид, которого вы обезглавили, растворяется в луже пурпурной жидкости и новый гриб прорастает из почвы. По мере роста гриба, фиолетовая жидкость стекает на землю. Гриб имеет фиолетовую шляпку, которая поворачивается к вам. Вы:

Будете наблюдать за грибом с фиолетовой шляпкой — **367**.
Пойдете к грибам с зеленой шляпкой — **189**.
Пойдете к грибам с красной шляпкой — **282**.

265

Шум и грохот становятся громче, вдруг вы видите, огромную ногу перед вами. Нога принадлежит мужчине ростом около пяти метров. Он одет в коричневую холстянную одежду и меховые сапоги. Он, кажется, спешит и ломится через подлесок, ничего не замечая. Это лесной великан. Увидев вас, его глаза расширяются, и он поднимает большую деревянную дубину. Вы должны драться с ним.

✗ Лесной великан: Мастерство 9, Выносливость 9

Если вы победили — **356**.

266

Квин объясняет, что он ставит на кон пыль левитации против предмета или денег общей стоимостью 10 золотых. Вы садитесь за стол напротив него. Вы ставите свой локоть на стол и сцепляетесь в замок с его рукой. Его хватка, как железный капкан, темные раскосые глаза излучают уверенность. Его бицепс напрягается, и он дает сигнал начать.

Бросьте два кубика. Если выпавшее число меньше или равно вашему Мастерству, вам удастся с большим усилием слегка сдвинуть вниз его руку. Он силен и не сдается так легко. Вы должны успешно пройти проверку вашего Мастерства еще два раза, прежде чем сможете прижать его руку к столешнице. Если вы успешны (354). Если хоть одна из проверок прошла неудачно, ваша рука уступает руке Квина (129).

267

Тропа ведет к входу в большую пещеру, и, похоже, здесь заканчивается. Если вы хотите войти в пещеру (196). Если вы предпочитаете вернуться к развилке и идти на север (25).

268

Вы быстро достаете из рюкзака чеснок. Летучие мыши вампиры пикируют на вас, но в последнюю секунду отворачивают, громко визжа. Они парят над вами, желая пить вашу кровь, но чеснок держит их в страхе. В конце концов, они улетают в поисках какой-нибудь другой добычи. Оставив чеснок рядом, вы снова засыпаете. Утром вы собираете свои вещи и идете на север вдоль тропы (119).

269

Вы кричите на двух гуманоидов, которые ухаживают за грядкой с грибами с зеленой шляпкой. Они игнорируют вас, продолжая свое занятие. Вы хватаете шляпку гриба, отрываете кусок, и начинаете есть. У него хороший вкус, чувствуете прилив сил. Вы получаете 4 очка Выносливости. Кажется, не имеет смысла оставаться здесь дальше, и вы уходите к ступеням у дальней стены (293).

270

Туннель заканчивается входом в пещеру. Крыша пещеры не выше, чем туннель, и вы не можете встать. Пещера жилище разумного существа, она содержит мелкие предметы мебели. У дальней стены пещеры стоит деревянный ящик чуть больше метра в длину. Если хотите снять крышку с ящика (229). Если хотите вернуться к перекрестку в туннеле (121).



271

Подходите к карлику с протянутой для рукопожатия рукой, он принимает ее с выражением сомнения на лице. После этого вы рассказываете ему о ваших поисках, о том, как вы встретили бедного Большонога, и почему вы решили помочь гномам Каменного Моста. Вы спрашиваете его, не имеет ли он какой-либо информации, которая может помочь вам. Он отвечает, что его не слишком заботят гномы, но у него есть некоторая информация, которая может быть полезна вам. Эта информация будет стоить вам или 5 золотых монет или одно из сокровищ из вашего рюкзака. Если хотите заплатить жадному карлику за информацию (297). Если вы не можете, позволить себе или не хотите платить, вы говорите ему все, что вы о нем думаете и отправляетесь на запад (67).

272

Это последний раз, когда вы оказали помощь неизвестному человеку! Возвращаетесь на дорожку и снова идете на север (394).

273

Вы снимаете медальон с шеи павшего гремлина. Он изготовлен из золота и стоит 9 золотых монет. Тут нет ничего другого полезного или ценного. Другого выхода из пещеры тоже нет, и вы должны ползти обратно вниз по туннелю к развилке (296).



274

Вы замечаете переплетенную лозу, свисающую на землю с дерева по левой стороне. Вы смотрите и видите примитивно сделанный дом на дереве среди ветвей. Если вы хотите подняться вверх по лозе к дому на дереве (195). Если хотите продолжить путь на север (109).

275

Вы медленно засовываете руку в темную дыру. Она вступает в контакт с чем-то холодным и твердым. наощупь, как металлический шар. Когда вы начинаете, вынимать его из дупла, вы морщитесь от боли, острые зубы какого-то маленького существа внезапно укусили вашу руку. Быстро тяните руку, держась за свою находку. Кровь капает на землю из раны. Потерять 1 пункт Выносливости. Вы видите, что нашли вовсе не металлический шар. Это бронзовый шлем и он вашего размера. Вы:

Попробуете надеть шлем — 179.

Откажитесь от этого и продолжите путь на север — 115.

276

Как вы делаете шаг, чтобы напасть на всадника в маске, самый большой из четырех псов бросается на вас, и вы вынуждены бороться с ним в первую очередь.

✗ Охотничья собака: Мастерство 7, Выносливость 6

Если вы победите охотничью собаку, вы должны будете сражаться с тремя другими собаками и их хозяином. Они будут атаковать вас парами. Оба члена пары будут иметь отдельную атаку в каждом раунде боя, но вы можете атаковать только одного из двух. Атакуйте выбранного вами противника как обычно. Против другого, вы будете бросать кубики как обычно, но вы не сможете ранить его, если ваша сила атаки будет больше — вы будете только парировать его удары. Конечно, если его сила атаки будет больше, он ранит вас.

Первая пара:

✗ Охотничья собака: Мастерство 6, Выносливость 6

✗ Охотничья собака: Мастерство 5, Выносливость 6

Вторая пара:

✗ Охотничья собака: Мастерство 6, Выносливость 5

✗ Человек в маске: Мастерство 8, Выносливость 7

В случае победы — 62.





277

Тропа ведет на восток еще некоторое время, а затем резко поворачивает на север, немного сужаясь. Деревья, кажется, прижимаются к тропе даже больше, чем обычно, и покалывание в спине говорит вам что-то не так. Внезапно ветка одного из деревьев справа цепляет вас и сбивает на землю. Потеряйте 1 очко Выносливости. Вы, пошатываясь, встаете на ноги, и видите, что дерево переместилась на дорогу, блокируя вам путь. Дерево старое, с толстой потрескавшейся корой. Вы можете разглядеть закрытые глаза и рот в середине его ствола и понимаете, что подверглись нападению со стороны Древочеловека. Вы:

Побежите назад к перекрестку — **234**.

Будете сражаться — **114**.

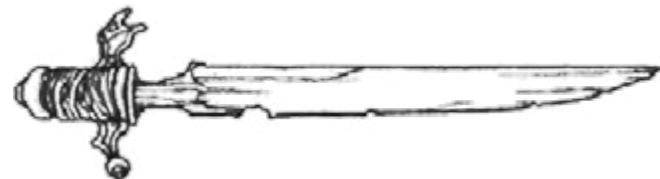


278

Дорога проходит через узкое ущелье между двумя холмами. Вы чувствуете себя уязвимым и обнажаете свой меч, ожидая в любой момент засады. К сожалению, вы сосредоточились на наблюдении за стенами ущелья, поэтому не видите небольшой участок листвьев и веток на пути перед вами. Ваша нога попадает прямо в ловчую яму, и вы летите на четыре метра вниз до скалистого дна. К вашему несчастью, деревянный кол с острым наконечником торчит из центра ямы. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет, вам удается избежать посадки на деревянный кол, но не удара об дно. Потеряйте 2 очка Выносливости. Если вы все еще живы (**319**). Если не повезло, острие кола пробивает ногу. Потеряйте 2 очка Выносливости за падение, а еще 2 очка за ранение в ногу. Если вы все еще живы (**319**).

279

Пересчитайте все предметы в вашем рюкзаке, как отдельные объекты, в том числе золотые монеты. Внесите необходимые изменения в свой список снаряжения (246).



280

Ваш путь на запад труден, но проходит без осложнений. Минуте два ответвления от тропы, которые ведут юг, поэтому вы их игнорируете. В конце концов, вы выходите на перекресток. Опять же, не обращая внимания на путь на юг, вы идете на север (306).

281

Вы достигаете перекрестка. Дорога на юг ведет обратно в горы, так что вы отвергаете этот вариант. Если вы хотите отправиться на север (163). Если вы хотите продолжить идти восток (393).



282

За грибами с красными шляпками, в настоящее время, ухаживают три гуманоида. Если вы хотите съесть кусок гриба (16). Если вы хотите оставить пещеру по ступеням у дальней стены (293).

283

Ваши раны заживают прямо на глазах из-за магических свойств грязи. Добавьте 4 очка к вашей Выносливости. Чувствуя себя намного лучше, вы отправляйтесь снова по тропе на север (303).



284

Вы скоро прибываете к другой развилке в туннеле. Если вы хотите отправиться на север (81). Если вы хотите отправиться на юг (270).



285

Вы проспали приблизительно час, когда глубокий рык будит вас. Вы бесшумно встаете, берете меч на изготовку, ждете и слушаете. Полная луна светит в небе и бросает жуткие тени на все вокруг. Вы слышите мягкие шаги, и как кто-то нюхают воздух, затем следует низкий рык. Затем фигура, выглядящая как человек, выходит из тени справа от вас; когда она приближается, вы видите, что его грудь, руки и лицо покрыты густыми каштановыми волосами и длинные зубы торчат изо рта. Это оборотень, и вы придется сразиться с ним.

✗ Оборотень: Мастерство 8, Выносливость 9

Если вы победите его — 388.



286

Когда вы поднимаете свой меч, чтобы нанести первый удар, существо начинает трансформироваться. Оно зеленеет и становится выше. Большой колючий хвост простирается за спиной, руки утолщаются, а из пальцев растут острые когти. Его лицо превращается в морду рептилии с красными глазами, широким ртом и десятками острых как бритва зубов. Это не гоблин, а Меняющий Форму, и вы должны драться с ним.

✗ Меняющий Форму: Мастерство 10, Выносливость 10

Если вы выиграли — 373.

287

За пределами пещеры вы останавливаетесь, чтобы провести быстрый осмотр кожаной сумки. Вы находите 5 золотых монет и небольшой медный колокольчик. Вы кладете их в рюкзак и бежите обратно к перекрестку, а затем на север (25).

288

Поднявшись на холм, вы видите внизу в долине, вытянулась вперед и за ее пределы зловещая стена деревьев — Чернолесье! По ту сторону деревьев лежит Каменный Мост, конечный пункт вашего путешествия. Когда вы спускаетесь к подножью холмов, вы видите много больших валунов, лежащих вокруг по обе стороны пути. Вы поражены, заметив, что один из самых больших из них слегка раскачивается из стороны в сторону, как лист на ветру. Если вы хотите исследовать этот валун (84). Если вы предпочитаете идти на север в долину (245).

289

Узкая заросшая дорожка продолжает петлять через дремучий лес. Странные крики животных доносятся сквозь деревья. Затем вы прибываете на развилку. Если ждете продолжить идти в западном направлении (76). Если вы хотите повернуть на север (147).

290

Вы достаете свой меч и входите в пещеру. Огр бросает деревянную миску и вынимает большую каменную дубину из-за пояса. Он ворчит и скачет к вам. Приготовьтесь к битве.

✗ Огр: Мастерство 8, Выносливость 12

Если вы победили — 385. Вы можете бежать назад по тропе, чтобы повернуть на север — 358.

291

Когда вы идете дальше на север по равнине, трава постепенно становится ниже, а земля начинает плавно подниматься. Впереди вы слышите грохочущий рев воды. Вскоре вы достигаете берега широкой реки. Справа вода течет спокойно и неторопливо, но прямо перед вами она падает вниз большим водопадом в ущелье внизу, там река сужается и быстро бежит на запад через камни и валуны.

Ступени ведут вниз на дно ущелья, хотя трудно понять, где они заканчиваются из-за летящих брызг. За рекой вы видите, что тропа продолжает идти в северном направлении. Небольшая деревянная лодка привязана к столбу справа там, где река течет спокойно. Вы:

Спуститесь по ступенькам вниз к основанию водопада — 335.
Поплывете на лодке через реку — 145.

292

Свет от свечи бросает жуткие тени по всей комнате. В желтом свете вы видите лицо старика, высеченное на каменной плите, лежащей поверх каменного ящика. Также вы замечаете ногу скелета, выступающую из тени в дальнем углу комнаты. Вы подходите к скелету, чтобы осмотреть его. Скелет мал, у черепа острые торчащие зубы. Это должно быть скелет гоблина или орка. Вы подходите к каменному коробу, плита сверху выглядит так, как будто ее можно сдвинуть. Если вы хотите попытаться поднять каменную плиту (95). Если вы хотите игнорировать плиту, вернуться на тропу и повернуть на север (112).



293

Ступени высечены в камне и поднимаются по стене пещеры. Они мокрые от слизи, которая стекает по стенам. Вы видите, что лестница, поднимаясь по стене, проходит мимо трех ниш в виде альковов, прежде чем добраться до крыши. Они высотой около трех метров. Вы поднимаетесь по ступеням и вглядываетесь в темноту первого алькова, где вы видите бочку и деревянный сундук. Вы:

Заглянуть внутрь бочки — 215.
Попробуете открыть деревянный сундук — 389.
Продолжите подниматься вверх по ступенькам — 88.



294

Хижина состоит из одной комнаты, где находятся очаг, деревянная кровать, стол с двумя стульями, таз для стирки, деревянный сундук и полки забитые впритык коробками с яйцами птиц. По количеству пыли на полу ясно, что в комнате не жили в течение нескольких месяцев. Вы:

Осмотрите очаг — **106**.

Откроете деревянный сундук — **175**.

Оставите комнату и пойдете на север — **288**.

295

Вы ударяетесь головой об стену колодца, когда падаете. Вы носите шлем? Если да — **225**, если нет — **30**.

296

Вернувшись на перекресток, вы можете либо ползти на юг обратно к колодцу (**398**) или продолжить путь на запад (**284**).

297

Приняв оплату, карлик улыбается и говорит, что он видел скелет гоблина внутри каменной крипты. Возможно, это был скелет одного из двух гоблинов, которых вы ищете, возможно, нет. Он говорит, что склеп находится где-то к северу в лесу, но где именно, он не уверен. Вы раздражены, что карлик не имеет никакой дополнительной информации, и снова отправляетесь на запад в быстром темпе (**67**).

298

Вы проспал приблизительно час, когда страшный вой будит вас. Кажется, он раздается с запада. Вы смотрите на полную луну в ночном небе. Глядя вверх, вы вдруг замечаете большую черную фигуру, движущуюся в ветвях над вами. Вы забываете о вое и вскакиваете на ноги, схватив свой меч, одновременно гигантский паук падает на землю рядом с вами. Его массивное закругленное тело медленно движется к вам на черных колючих ногах. Не желая оставлять все свое имущество, вы вынуждены сражаться.

✗ Гигантский паук: Мастерство 7, Выносливость 8

Если вы выиграли — 140.

299

Вы бежите на шум воды так быстро, как только можете, а пчелы-убийцы преследуют вас по пятам. Вскоре вы достигаете берега реки и, не имея времени на раздумья, ныряете. Вы задерживаете дыхание до тех пор, пока можете оставаться под водой. Когда вы выныриваете на поверхность, пчелы-убийцы улетели. Вы вылезаете из воды и начинаете сушиться. Просмотр содержимого рюкзака, встревожил вас, вся еда размокла и стала непригодна. Вы смотрите вокруг и видите, что путь на север проходит через реку по покосившемуся старому деревянному мосту. Если вы хотите пересечь реку по мосту (65). Если вы не доверяете мосту и предпочитаете переплыть реку (75).

300

Дневной свет проникает сквозь деревья, лес редеет. Вскоре тропа выходит из-под деревьев на большую равнину с высокой травой. Кроме того, вы видите, что дальше местность переходит в невысокие холмы. Новое ответвление дороги ведет на запад. Вы:

Продолжить путь на север — 138.

Пойдете на запад — 331.

301

Вы обыскиваете карманы хобгоблинов и находите 3 золотые монеты, крошечную латунную флейту и два бисквита из личинок. Есть также ожерелье из черепов мыши на шее одного из них. Если вам требуется какой-либо из этих предметов, добавьте их в свой список снаряжения — 157.



302

Вы надеваете браслет на запястье. Мощная волна энергии проходит через руку, заставив вас подпрыгнуть. Теперь вы владеете браслетом мастерства, который позволяет вам добавлять 1 к всем будущим броскам при определении своей силы атаки во время боя. Запишите это на листе персонажа. Теперь вы спускаетесь по лозе и продолжаете путь на север (109).

303

Высоко в небе вы видите большое летающее существо. Оно больше, чем любая птица, которую вы когда-либо видели. Когда оно приближается, вы достаете свой меч. Оно громко визжит, и вы можете разглядеть длинную голову существа и полный рот острых зубов. У него зеленая кожа рептилии и крылья примерно пяти метров в обхват. На дне долины негде укрыться, и вы должны сражаться с ним.

✗ Птеродактиль: Мастерство 7, Выносливость 8

Если вы выиграли — 247.

304

Требуется много времени, чтобы вылечить вашу ногу. Вы находите две ветки на полу и с помощью ремня сооружаете из них шину для поврежденной ноги. Вы сидите и ждете выздоровления. Вы должны будете использовать пять порций еды, чтобы быть достаточно сильным для дальнейшего путешествия. Если у вас нет пяти порций еды, вы умираете от голода. Если вы выжили, уменьшите ваш показатель Мастерства на 2 балла из-за вашей травмы. Глаза теперь хорошо привыкли к темноте, и вы видите, что высота туннеля всего один метр. Вы придется ползти на руках и коленях, чтобы исследовать его (69).



305

Вы обходите вокруг неподвижной виверны и начинают перебирать мусор окружающий ее логово. Вы находите латную перчатку, метательный нож, 10 золотых монет и золотое кольцо. Сразу сложив нож и монеты в рюкзак, вы:

Попробуете надеть перчатку — 374.

Попробуете надеть золотое кольцо — 133.

Оставите эти предметы и пойдете на север по тропе — 360.

306

Среди деревьев слева от пути, вы видите небольшой каменный дом, заросший плющом и мхом. Если вы хотите изучить здание (391). Если вы хотите идти дальше на север (112).

307

Маленький человек просыпается, теряет равновесие и падает с гриба. Он ругается, поднимаясь с земли, а затем снова вскакивает на гриб, крича: «Кто сделал это? Кто это сделал?» Он смотрит на вас и хмурится. Вы можете либо атаковать карлика (192) или попытаться начать разговор с ним (271).

308

Попробовав грибы, вы чувствуете большую сумятицу внутри вашего тела. Вы думаете, что начали превращаться в Меняющего Форму! В конце концов, вы с облегчением чувствуете, что суматоха стихает — и вы еще не стали Меняющим Форму. Но вы съели Грибы Изменения — ваш показатель Мастерства теперь становится вашим показателем Удачи и ваш показатель Удачи становится вашим показателем Мастерства. Чувствуя себя немного странно, вы снова отправляетесь на север (148).

309

Путь пересекает пространство травы, которая достигает вы соты в половину человеческого роста. Хотя видимость вокруг хорошая, вы чувствуете беспокойство из-за каких-либо существ, которые, могут прятаться от вас по обе стороны тропы. Внезапно, трава слева от вас раздвигается, и появляются две деревянные трубки, указывающие прямо на вас. Эти духовые трубы принадлежат двум пигмеям, которые стреляют в вас двумя дротиками. Проверьте свою Удачу дважды, один раз для каждого дротика. Если вам повезет оба раза, ни один из дротиков не попадет в вас (77). Если нет, то один или два дротики попадают в вашу шею (197).



310

Пещерный тролль встает и громко рычит. Он очень раздражен, увидев незваного гостя в своей пещере, и идет к вам, помахивая дубиной. Вы должны драться с ним.

✗ Пещерный тролль: Мастерство 8, Выносливость 9

Если вы выиграли — 101.

311

Обыск их одежды и мешков не дает ничего интересного, кроме 2 золотых монет, которые вы кладете в свой рюкзак. Вы снова отправляетесь на север и вскоре замечаете, что деревья начинают редеть. В конце концов, тропа выходит из-под деревьев на вспаханное поле. Вы вышли из Чернолесья! (204).



312

Вы перешагиваете через труп упыря и заглядываете внутрь гроба. Там лежат 25 золотых монет, а также, предмет, который вурдалак использовал в качестве подголовника — головка бронзового молота с вычеканенной на ней буквой G. Вы с радостью кладете эти предметы в свой рюкзак и идете вверх по лестнице, чтобы покинуть склеп и продолжить свой путь на север (112).

313

В пещере можно найти не так уж много интересного. Соломенная кровать, каменные кувшины, стол и стул, все это видно сразу, но на каменной полке над кроватью, бросается в глаза небольшая серебряная коробка. Если вы хотите открыть коробку (126). Если решили игнорировать серебряную шкатулку и подойти к существу в клетке (85). Если вы предпочитаете покинуть пещеру и идти на север по тропинке (358).

314

Земля идет круто вверх, когда тропа начинает свой путь в горы. К тому времени, когда вы достигаете вершины, солнце жарит вовсю. Смотрите вокруг, далеко внизу вы видите зеленый круг Чернолесья. Туман все еще висит над высокой травой позади вас, но впереди вы видите дно долины, купающееся в солнечном свете. Все тихо. Когда вы начинаете спуск на ту сторону холма, то замечаете маленькую деревянную хижину справа от пути со слегка приоткрытой дверью. Если хотите войти в хижину (294). Если хотите продолжить путь на север (288).

315

Вы открываете грубую деревянную дверь и входите на середину темной хижины. Вы:

Поговорите со старой женщиной — 42.

Сразу возьметесь за меч — 342.

316

В конце концов, вам удается снова заснуть, но это беспокойная ночь. Утром вы собираете свои вещи и идете на север по тропе в горы (198).



317

Вы обнажаете меч и готовитесь к встрече с владельцами спорящих голосов. Появляются два высоких тощих существа одетые в рваную одежду, поверх которой они носят кольчужные безрукавки. Они видят вас и немедленно прекращают спор. Это Хобгоблины, и они, обнажив мечи, атакуют вас.

✗ **Первый Хобгoblin: Мастерство 6, Выносливость 6**

✗ **Второй Хобгoblin: Мастерство 5, Выносливость 7**

Если вы выиграли — 301. Если вы хотите бежать во время боя, вы можете сделать это — 41.

318

Вы прыгаете в густой подлесок в стороне от тропы. Выглянув из-за листьев, вы видите массивные ноги гигантского человека, топающего мимо вас. Вскоре он уходит, и вы ползете обратно на дорогу и идите на север (231).

319

У вас есть прыгающие сапоги? Если да — 228, если нет — 14.

320

Вы хватаете ногу и тяните вниз так сильно, как можете. Небольшой зеленокожий гремлин с громким воплем падает мимо вас в воду. Воспользовавшись этим, вы поднимаетесь вверх по лестнице, в то время как гремлин баражает в воде. Вылезаете из колодца и возвращаетесь на тропу (362).

321

Когда каждый клон воин умирает, он растворяется в луже цветной жидкости на скалистом полу. Не желая больше находиться в этом сыром и затхлом алькове, вы выходите и поднимаетесь дальше вверх по ступенькам (107).

322

Свет от вашего кольца пронзает мрачные глубины древесного ствола и туннеля внизу. Вы видите золотой медальон, который висит на шелковой ленте на расстоянии вытянутой руки на деревянном колышке внутри ствола. Он стоит 5 золотых монет, и вы кладете его в рюкзак. Расстояние до дна туннеля составляет около пяти метров. У вас есть веревка восхождения? Если да (94). Если нет (380).

323

Двигаясь на север, вы скоро приходите на перекресток. Вы:
Продолжить путь на север — 291.

Повернете на запад — 99.

Повернете на восток — 102.

324

Вы подходите к передней части хижины и видите большую синюю вазу, которая стоит на маленьком крыльце. Тут никого нет. Вы открываете дверь хижины, но там тоже никого. В хижине нет мебели или предметов. Вы выходите наружу снова и осматриваете синюю вазу. Вы смотрите внутрь, но, несмотря на солнечный свет, ничего не видите. Ваза наполнена жуткой чернотой. Вы трясете ее и слышите грохочущий звук. Вы:

Бросите вазу на землю — 250.

Положите вашу руку в вазу — 161.

Не обращая внимания на вазу, вернетесь на тропу и пойдете на север — 149.

325

Вы спали приблизительно час, когда мягкий шум трепещущих крыльев разбудил вас. Садитесь и хватаете меч, в свете полной луны вы видите три большие фигуры, летящие к вам. Они выглядят как большие летучие мыши, но по длинным клыкам вы безошибочно узнаете летучих мышей вампиров. Если у вас есть чеснок (268). Если нет (79).

326

Стоя на берегу реки, вы не находите никакого другого способа переправы через реку, кроме лодки (145).



327

Внутри вы видите каменную лестницу, ведущую вниз от двери в мрачные глубины. Вы не видите, что внизу. Если хотите спуститься по лестнице (351). Если вы хотите покинуть здание, вернуться на тропу и пойти на север (112).

328

Несмотря на то, что он сделан из твердого дуба, стул на удивление удобный. Вы начинаете есть, но вместо того, чтобы чувствовать себя сильнее, вы чувствуете себя слабее. Вы сидите в кресле Утекания Жизни, которое вытягивает 4 очка из вашей Выносливости, несмотря на то, что вы съели часть вашей еды. Если вы все еще живы, вам удается медленно подняться из кресла и шатаясь уйти по тропе на север (118).

329

Дневной свет проникает сквозь деревья по обе стороны пути, лес редеет все больше. Вскоре тропа выходит из-под деревьев на большую равнину, покрытую высокой травой. За ней вы видите, как местность повышается и переходит в невысокие холмы. Новое ответвление тропы ведет на восток. Продолжая свои поиски, вы можете:

Продолжить путь на север — 180.

Пойти на восток — 252.



330

Вы спали приблизительно час, когда страшный вой будит вас. Вы подбрасываете новые дрова на тлеющие угли костра и раздуваете его снова. Вы замечаете, что сейчас в небе полная луна. За спиной скалы и впереди огонь, вы стоите и ждете с обнаженным мечом. Вскоре вы замечаете, что за вами наблюдают, а затем вы видите три пары глаз впереди, светящиеся красным светом. Вой пронзает ночной воздух, затем следует глухое рычание. Три пары глаз медленно продвигаются вперед по направлению к вам. Из тени выходят три волка и готовятся прыгнуть на вас. Они атакуют вас по одному за раз.

✗ **Первый волк:** Мастерство 7, Выносливость 7

✗ **Второй волк:** Мастерство 8, Выносливость 7

✗ **Третий волк:** Мастерство 7, Выносливость 9

Если вы выиграли — 116.

331

Вы скоро приходите к очередной развилке. Вы видите, что тропа, ведущая на юг идет обратно в лес и игнорирует ее. Таким образом, вы можете:

Продолжите идти на запад — 124.

Пойдете на север — 309.

332

Вы скоро приходите к очередной развилке. Глянув на карту Большенога, вы решаете снова повернуть на север в направлении Каменного Моста, не обращая внимания на узкую тропу, которая продолжает вести на запад (103).



333

Корона идеально подходит к вашей голове. Два клона воины в страхе смотрят на вас снизу вверх. С короной на голове вы начинаете слышать их разговор в вашем сознании и понимаете, что клоны воины пытаются телепатически общаться с вами. Они говорят, что вы их новый хозяин и требуют инструкций. Они спрашивают, что должно быть сделано с новым урожаем грибов с красной шляпкой. Вы решаете, что не хотите быть хозяином клонов воинов и рабочих и поднимаете руки к голове, чтобы снять корону. С ужасом вы видите, что кожа на ваших руках высохла и резко потемнела. Вы пытаетесь снять корону с головы, но она не двигается. Это зло, и оно нашло себе нового хозяина. Постепенно ваше тело изменяется, принимая форму и цвет огненного демона. Ваша новая судьба определена, и ваше приключение заканчивается здесь.

334

Поднявшись на холм, вы видите внизу в долине, вытянулась вперед и за ее пределы зловещая стена деревьев — Чернолесье! По ту сторону деревьев лежит Каменный Мост, конечный пункт вашего путешествия. Когда вы спускаетесь к подножью холмов, то оказываетесь на развилке. Если хотите отправиться на запад (**113**). Если хотите отправиться на восток (**51**).

335

Спускаетесь по скользким каменным ступеням к нижней части водопада. Смотрите вверх и видите великолепную радугу, отражающуюся в водяных брызгах. В ущелье темно и невозможно ничего разглядеть сквозь стену воды, за которую уходят ступени. Если вы хотите пройти через слой воды (**181**). Если хотите подняться обратно вверх по каменным ступеням (**326**).



336

Боль вспыхивает в желудке и медленно распространяется по всему телу. Если у вас есть противоядие — **21**, если нет — **108**.

337

Наконец деревья начинают редеть и солнечные лучи проникают вниз через зазоры по обе стороны тропы. Дорога расширяется, и вы видите вход в большую пещеру справа от вас. Если хотите изучить пещеру (**230**). Если хотите продолжить путь на север (**358**).



338

Газ токсичен и ваши глаза начинают слезиться. Задерживаете дыхание, находите носовые фильтры и вставляете их в ноздри. Вы осторожно вдыхаете, но все хорошо. Через некоторое время, облако газа вокруг вашего лица рассеивается. Вы кладете серебряную шкатулку в свой рюкзак. Если хотите подойти к существу в клетке (**85**). Если предпочитаете покинуть пещеру, чтобы продолжить свой путь на север (**358**).

339

Вскоре вы достигаете берега неторопливо текущей реки. Вы видите, что тропа продолжает идти на север, пересекая реку по покосившемуся старому деревянному мосту. Если хотите пересечь реку по мосту (**65**). Если не доверяете мосту и предпочитаете переплыть через реку, держа свой рюкзак над водой, чтобы сохранить содержимое сухим (**75**).



340

Идя по тропе, вы видите маленького человека, одетого в железный шлем и кольчугу, он сидит на бревне рядом с дорогой. Это гном, и, кажется, он не очень рад вас видеть. Вы:

Попробуйте начать с ним разговор — 141.

Достанете свой меч, чтобы напасть на него — 347.

Столкните его с бревна и побежите на восток вдоль тропы — 59.



341

Боль в руке становится почти невыносимой, но вы по-прежнему двигаете ей. В нижней части вазы вы нащупали несколько предметов. Вы хватаете их и быстро вытаскиваете руку из вазы. Вы с удивлением видите, что на ней не осталось ни ран, ни отметин. Вы изучаете вашу добычу, 5 золотых монет, зуб дракона, и стеклянный пузырек, содержащий зелье силы, которое восстановит 5 баллов Выносливости, если вы его выпьете. Добавьте 1 пункт Удачи и, вернувшись на тропу, идите на север (149).

342

Когда вы достаете свой меч, выражение лица старой женщины меняется от безразличия к гневу. Из ящика соседнего столика она вытаскивает какие-то мертвые цветы и втирает несколько лепестков в ладони, наполнив хижину сладким запахом. Как только это происходит, комната начинает вращаться перед вашими глазами. Если вы обладаете головной повязкой концентрации (158). Если ее у вас нет (11).

343

Вы кладете золотую монету поверх указателя в соответствии с просьбой ворона, после чего он говорит:

— Иди на север.

Вы спрашиваете ворона, почему он нуждается в золоте, и он отвечает, что ему нужно 30 золотых монет, чтобы заплатить Язтромо, дабы тот превратил его обратно в человека. Вы прощаетесь с вороном. Если хотите повернуть на север, как советует ворон (8). Если предпочитаете продолжить путь в восточном направлении (239).

344

Вы вставляете свой меч между челюстями капкана, и используете его как рычаг. Незнакомец старается вам помочь и, наконец, пружина поддается. Он благодарит вас снова и снова, и объясняет, что он находился в лесу в поисках своего давно потерянного брата, который, как он думает, живет жизнью отшельника где-то в его глубинах. Вместе вы возвращаетесь на тропу. Вы спрашиваете его, не пойдет ли он с вами на север, но он вежливо отказывается, говоря, что, как он считает, его брат живет на юге. Вы пожимаете друг другу руки на прощание (36).

345

Боль в желудке усиливается, и пот выступает на лбу. Вы начинаете дрожать. Потеряйте 4 очка Выносливости. Если вы все еще живы, боль постепенно исчезает. Кажется, нет особого смысла в дальнейшем пребывании здесь, и вы идете к ступеням у дальней стены (293).

346

Арагон поднимает правую руку и растопыривает пальцы на руке его, говоря: «Ну, незнакомец, каково ваше решение?» Если хотите дать Арагону то, что он требует (32). Если хотите игнорировать его угрозы и взяться за меч (111).

347

Гном выносливый опытный боец и размахивает топором с большим мастерством.

✗ Гном: Мастерство 8, Выносливость 5

Если вы выиграли — 363.

348

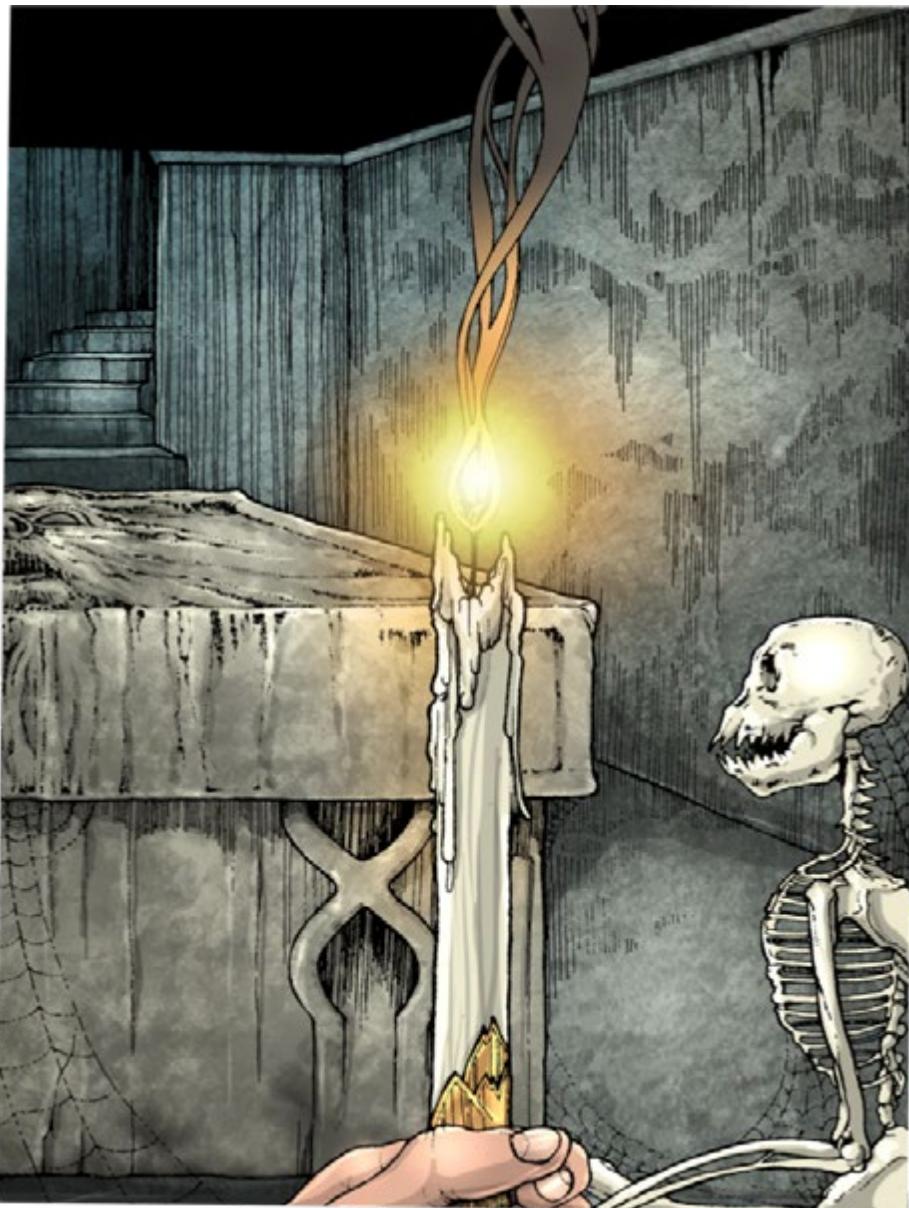
Дикари, видя, как вы изо всех сил стараетесь, вытащить стрелу из вашего плеча, в приступе ликования прыгают вверх и вниз, размахивая оружием в воздухе. Вы стиснув зубы, выдергиваете, наконец, стрелу. Дикари продолжают смеяться как сумасшедшие. Они, кажется, забыли о вас. Если хотите напасть Дикарей Холмов (43). Если хотите пройти мимо них по тропе, в то время как они продолжают смеяться (188).

349

Вы приходите назад на перекресток. Не обращая внимания на путь, ведущий обратно на юг в лес, вы можете идти на север (291) или продолжить идти на восток (102).

350

Вы достаете из рюкзака небольшой мешочек ткани, содержащий капсулы. Пять блестящих красных капсул. Вы берете одну и бросаете в наступающего Древочеловека. Она падает перед ним и взрывается в облаке белого дыма. Струя пламени взмывает вверх с земли, и заставляет Древочеловека отступить. Вы пользуетесь этим и бросаете оставшиеся капсулы. Пламя охватывает все вокруг Древочеловека, и вы пробегаете мимо, когда он попадает в ловушку. Скоро вы он остаетесь далеко позади. Двигаясь на север, вы замечаете, что деревья, наконец, начинают редеть (329).



351

Вы осторожно шагаете вниз по каменной лестнице, ощупывая свой путь. Ваши глаза постепенно привыкли к темноте, и вы начинаете различать очертания в нижней части лестницы. Вы стоите в небольшой квадратной комнате с низким потолком. Пол толстым слоем покрыт пылью и паутиной. В середине комнаты есть что-то похожее на большой каменный ящик, размером примерно два метра на один метр. Сверху лежит большая каменная плита. Вдоль одной из грубых каменных стен вы находите небольшой альков со свечой в нем. Вы можете либо зажечь свечу (292) или идти назад вверх по лестнице, а затем по тропе на север (112).



352

Обезьяночеловек очень проворен на дереве, и у вас есть трудности в бою с ним. Вы должны вычитать 2 из вашей силы атаки во время каждого раунда боя.

✗ **Обезьяночеловек: Мастерство 8, Выносливость 7**

Если вы выиграли — 207. Вы можете бежать, спрыгнув с платформы на землю пятью метрами ниже — 156.

353

Когда вы приходите в себя, то обнаруживаете, что лежите на земле за порогом деревянной хижины. Вы садитесь и осматриваете свой рюкзак. Вся ваша еда украдена! К счастью, ничего другого не пропало, и с вами все еще есть ваш меч. Вы смотрите внутрь хижины, но там никого нет. Если вы хотите обыскать хижину (**26**). Если предпочитаете оставить хижину, вернуться на тропу и пойти на север (**220**).

354

Квин недоверчиво качает головой. Он встает и, молча, идет к деревянному сундуку в задней части хижины. Он поднимает крышку и достает маленький стеклянный пузырек. Протягивает его вам и идет обратно к столу, где резко падает в свое кресло, он выглядит очень подавленным. Пыль в склянку играет искрами в свете, вы кладете ее в свой рюкзак и покидаете хижину. Снаружи вы идете обратно к развилке тропы (**349**).

355

Вы приходите к очередной развилке. Не обращая внимания на путь на юг, вы продолжите идти восток (**340**).

356

Порывшись в одежде лесного великаны, вы находите медную лампу с зеленым фитилем. Внутри нет жидкости, чтобы гореть. Может быть, это волшебная лампа. Вы:

Потрете лампу и загадаете желание — **34**.

Попробуйте зажечь фитиль — **395**.

Бросите лампу в сторону и пойдете на север — **231**.

357

Вы идете на запад по извилистой тропинке и выходите на развилку, другая тропа ведет на юг в долину. Вы игнорируете ее и двигаетесь на запад. В конечном счете, путь заканчивается на еще одной развилке. Опять же, не обращая внимания на путь на юг в долину, вы поворачиваете на север (**306**).

358

Идя по тропе, вы не заметили веревочной петли, скрытой под опавшими листьями впереди вас. Ваша нога попадает в петлю, и вы взлетаете в воздух с помощью веревки, привязанной к согнутому дереву. Через секунду, вы висите вниз головой. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет, ваш меч остался в ножнах, и вы можете использовать его, чтобы перерезать веревку (**40**). Если не повезло, ваш меч выскоцилзнул из ножен и падает на землю, оставив вас беспомощно болтаться (**218**).

359

Слева от дороги вы видите каменный колодец с ведром и воротом. Если хотите поближе взглянуть на колодец (**172**). Если предпочитаете продолжить путь на восток (**281**).





360

Шагая по узкой дорожке, вы вдруг слышите резкий треск сломанной веточки и шепот низких голосов. Вы берете свой меч и с тревогой ждете, став спиной к большому дубу. Тогда из-за деревьев напротив вас выходят четыре мужчины и женщина, одетые в зеленые туники. Выглядят они довольно угрожающе, стоя напротив вас с мечами и топорами в руках. Молодая женщина делает шаг вперед и говорит, что вы вероломно вторглись на их территорию, и вы должны заплатить сбор в размере пяти предметов из рюкзака или столкнуться с последствиями. Если предпочтете дать им то, что они хотят (279). Если предпочитаете плюнуть в ответ и сразиться с ними (104).

361

Довольно близко впереди раздается резкий лай собак, и он приближается. Внезапно коричневая лиса с широко открытыми от страха глазами пробегает мимо вас на восток. Неистовый визг собак становится громче. Если вы хотите столкнуться со сворой собак (396). Если предпочитаете спрятаться в высокой траве, чтобы псы пробежали мимо в погоне за лисой (86).

362

В какую сторону вы шли? Если вы шли на восток (281). Если вы шли на запад (238).

363

Вы роетесь в рюкзаке гнома и находите закупоренный флякон, содержащий прозрачную жидкость. Если вы хотите выпить содержимое бутылки (68). Если предпочитаете оставить бутылку и отправиться снова на восток (59).

364

Вы киваете всаднику в маске и желаете ему хорошего дня. Он кивает в ответ, но ничего не говорит. Вы рассказываете ему о ваших поисках, чтобы помочь гномам Каменного Моста; затем он спрыгивает с коня, откидывает свой плащ и протягивает вам свою правую руку. Вы видите, что каждый из пальцев украшен большим золотым кольцом. Вы:

Атакуете его, чтобы отобрать золото — 276.

Продолжите разговор — 194.

365

Газ токсичен и ваши глаза начинают слезиться. Задерживаете дыхание, находите носовые фильтры и вставляете их в ноздри. Вы осторожно вдыхаете, но все хорошо. Через некоторое время, облако газа вокруг вашего лица рассеивается. Вы кладете серебряную шкатулку в свой рюкзак и покидаете пещеру, чтобы продолжить путь в северном направлении (358).

366

Вы желаете кентавру доброго дня, он отвечает таким же образом. Приятно встретить кого-то, кто не нападает на вас, как только вы попадетесь ему на глаза! Вы спрашиваете кентавра, нет ли у него какой-либо информации, которая может привести вас к вашей цели, но он ничего не знает. Он говорит, что, сейчас, он не путешествует так много как раньше так, как он стареет. Он просто хочет, заработать немного золота на спокойную старость. Он предлагает перенести вас через реку за 3 золотые монеты. Вы:

Примите его предложение — 127.

Вежливо откажетесь и переберетесь через реку самостоятельно — 178.

367

С мягким хлопающим звуком шляпка гриба раскрывается, выпустив шипящую струю газа. Вы окутаны облаком ядовитого газа. У вас есть носовые фильтры? Если есть — 60, если нет — 222.

368

Вы больше ничего не можете сделать в этой комнате, так что вы решаете идти обратно вверх по лестнице и вернуться на тропу, ведущую на север (112).

369

Зеленое дно долины очень приятное место и вам интересно, почему такое тихое место должно быть домом для стольких отвратительных существ. Двигаясь по тропе, вы обнаруживаете на некотором расстоянии впереди дородного лысеющего человека, одетого в длинную коричневую мантию, направляющегося в вашем направлении. Когда он подходит ближе, вы видите, что это монах. Вы:

Начнете разговор с ним — 191.

Пройдете мимо него, лишь кивнув головой — 390.

370

Вы судорожно ощупываете все вокруг в полной темноте. Ваше зрение медленно возвращается, и вы снова встаете. Зрение полностью восстановлено, и вы снова отправляетесь на север. Тем не менее, пока вы были на земле, один предмет выпал из рюкзака. Вычеркните его из списка снаряжения (231).

371

Здесь множество глиняных фигурок, изображающих человеческие руки в различных положениях, все свободное пространство занято ими. Все они окрашены ярко-красной глазурью. Можете взять одну с собой, если хотите. В медной вазе вы находите 3 золотые монеты, которые кладете в рюкзак. Больше в пещере нет ничего полезного или ценного для вас. Выходите ползком назад к перекрестку (93).



372

Вы наклоняетесь и пытаетесь поднять сундук, но он очень тяжел. Бросьте два кубика. Если выпавшее число меньше или равно вашему Мастерству, вы преуспели (48). Если число больше, чем ваше Мастерство, вы травмировали спину — теряете 1 очко Выносливости. Вы можете попытаться поднять сундук столько раз, сколько хотите, повторяя описанную выше процедуру. Если вам это удастся (48). Если вам не удается поднять сундук, вы решаете не рисковать больше травмой спины и в раздражении оставляете комнату. Продолжите путь на север — 288.

373

Вы измотаны после долгой битвы. К сожалению, черный стержень был лишь частью иллюзии Меняющего Форму и на самом деле не существовал. Тем не менее, вы замечаете какие-то фиолетовые грибы, растущие за бревном. Они вам не знакомы, но выглядят аппетитно. Если хотите съесть грибы (308). Если предпочитаете продолжить путь на север (148).

374

Вы надели перчатку на руку и взмахнули мечом. Рассекая им воздух, вы чувствуете себя сильнее, чем обычно. Теперь вы обладаете латной перчаткой оружейного навыка, она позволит вам добавлять 1 балл к результату бросков кубиков при вычислении своей силы атаки во время боя. Запишите это на списке снаряжения. Если вы хотите попробовать надеть золотое кольцо (133). Если предпочитаете игнорировать золотое кольцо (или уже пробовали его надеть), то снова отправляйтесь на север по тропе (360).

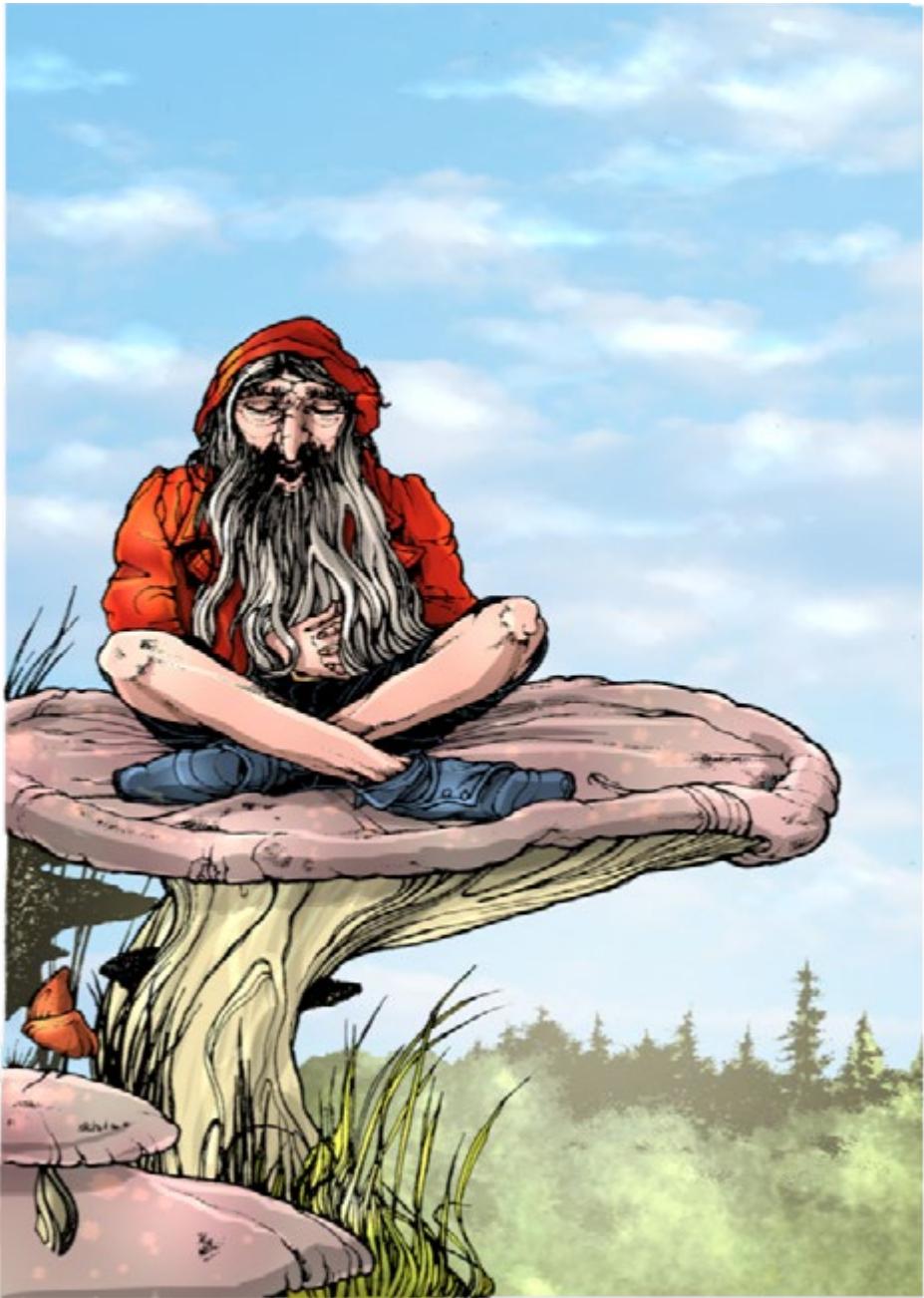
375

Снова развилка. Если хотите продолжить путь на север (150). Если хотите отправиться на запад (236).

376

Проверьте свою Удачу. Если вам повезет, он не проснется (74). Если не повезло, вы спотыкаетесь о небольшой камень, который с грохотом катится по полу пещеры и пробуждает пещерного тролля (310).





377

Вы быстро догоняете двух загорелых пигмеев. Они одеты в травяные юбки, а, когда они останавливаются и поворачиваются лицом к вам, вы замечаете, что у каждого в носу небольшая кость. Они выхватывают свои кинжалы и сразу атакуют вас. Оба будут иметь отдельную атаку в каждом раунде боя, но вы можете атаковать только одного из двух. Атакуйте выбранного вами противника как обычно. Против другого, вы будете бросать кубики как обычно, но вы не сможете ранить его, если ваша сила атаки будет больше — вы будете только парировать его удары. Конечно, если его сила атаки будет больше, он ранит вас.

✗ **Первый пигмей: Мастерство 5, Выносливость 5**

✗ **Второй пигмей: Мастерство 5, Выносливость 6**

Если вы выиграли — **205**. Если вы хотите бежать обратно на дорогу и повернуть на север — **92**.

378

Слева от тропы вы видите маленького человечка с длинной седой бородой, который сидит со скрещенными ногами на вершине огромного гриба. Он одет в ярко-красную куртку и шапку, и короткие черные брюки, которые заканчиваются чуть ниже колен. Он спит и громко храпит при этом. Вы можете либо дать осторожно толкнуть его, чтобы разбудить (**307**) или спокойно пройти мимо, чтобы продолжить свой путь на запад (**67**).

379

Вы можете либо попытаться выломать дверь (**73**) или вернуться на тропу и пойти на север (**112**).

380

Если хотите рискнуть спрыгнуть в полый ствол дерева до тоннеля внизу (**237**). Если хотите вернуться на тропу и пойти на север снова (**144**).

381

Вы потерпели неудачу в своем стремлении помочь гномам. Вам незачем встречаться с Гиллибраном, их королем, поэтому вы решаете отправиться на восток и найти себе место, чтобы отдохнуть после вашего рискованного приключения. Может быть, вы хотите попробовать еще раз? Если да, то вы должны идти обратно к башне Язтромо, чтобы купить больше магических предметов (98).

382

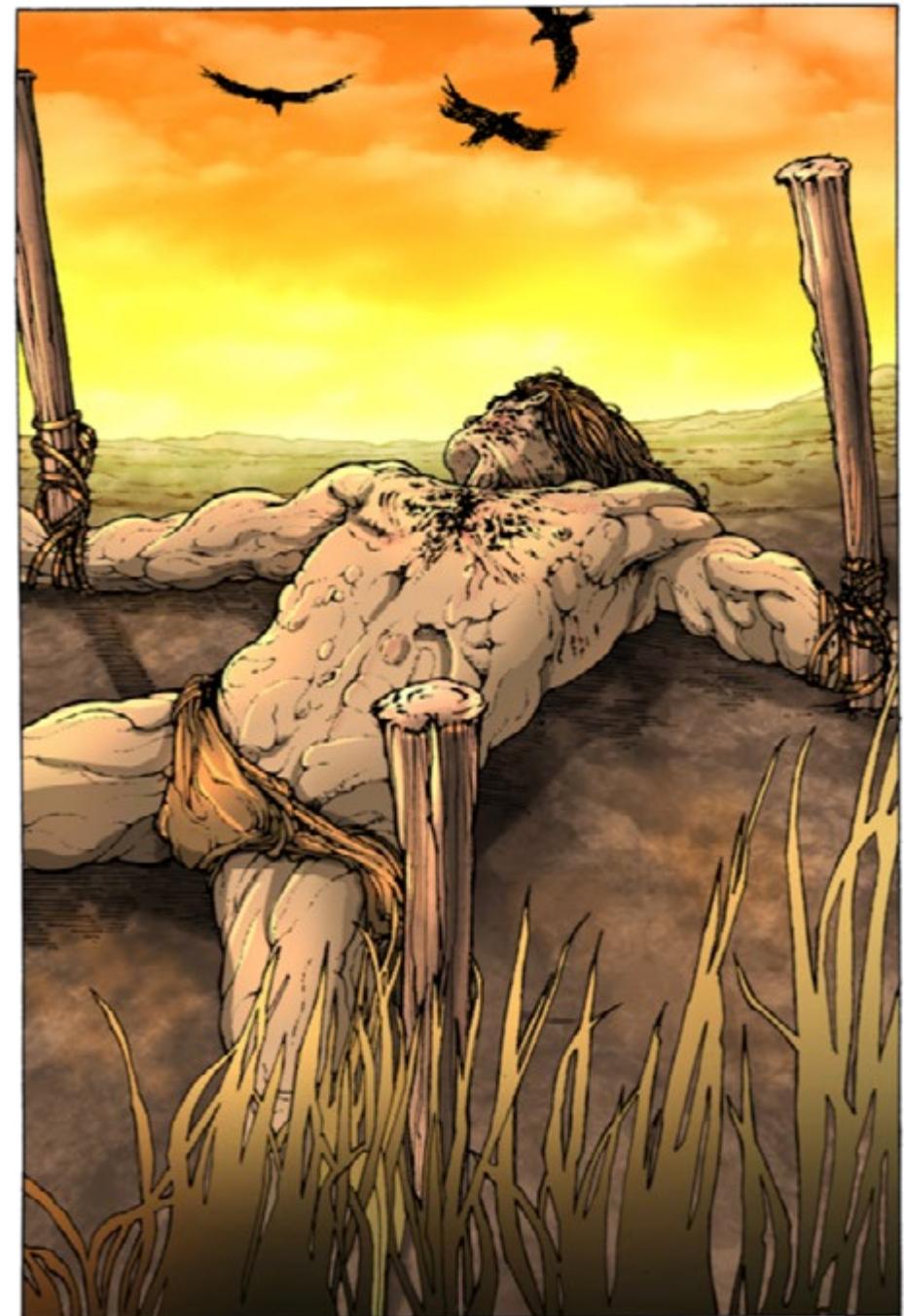
Следуя на запад, тропа скоро приводит вас к очередной развилке. Вы решаете игнорировать путь на юг и поворачиваете на север (97).

383

Вы обыскиваете сумки и одежду орков и находите 2 золотые монеты и небольшой деревянный свисток. Добавьте их в свой список снаряжения, если хотите. Вы можете съесть жаркое из кролика и добавить 2 очка к вашей Выносливости. Возвращаетесь на тропу и идете на север (254).

384

Впереди в траве вы слышите глухой стон. Вы смотрите и видите, что стервятники по-прежнему терпеливо кружатся наверху. Шагаете дальше и видите отвратительного вида огромного мускулистого человека, привязанного к земле. Его руки и ноги привязаны к четырем большим деревянным кольям глубоко вбитых в землю. Человек голый, за исключением, небольшой набедренной повязки, и его кожа покрылась волдырями от солнца. Его лицо и грудь носят окровавленные следы жестокой пытки. Однако, его похитители, скорее всего, не получили нужной информацию, варвары известны своим упрямством. Если хотите помочь ему (128). Если хотите оставить его мучиться, возвращайтесь на тропу и идите на север (394).



385

Когда огр падает на землю, существо в клетке начинает прыгать еще, более неистово, чем раньше. Вы:

Присмотритесь к существу в клетке — **168**.

Обыщете пещеру — **313**.

Немедленно оставите пещеру и продолжите путь на север — **358**.

386

Вы снова ложитесь спать, но это беспокойная ночь. Утром вы встаете рано. Собираете свои вещи и отправляетесь на север по тропе (**119**).

387

На земле перед вами лежит золотая монета. Вы подбирайте ее и подбрасываете ее в воздух легким движением большого пальца. Затем кладете ее в карман. Добавьте 1 балл Удачи (**340**).

388

Если оборотень ранил вас во время боя — **155**. Если вы не получили ран, добавьте 1 очко Удачи — **316**.

389

Вы поднимаете свой меч над головой и разбиваете им деревянный ящик. Он разлетается на мелкие кусочки, и среди кусков разбитого дерева вы находите 8 золотых. Добавьте 1 очко Удачи. Если вы еще не сделали этого, можете осмотреть бочку (**215**), или вы можете оставить альков, чтобы подняться дальше вверх по лестнице (**88**).

390

На расстоянии вы видите темно-коричневую стену деревьев, маячащую перед вами. Тропа ведет прямо в Чернолесье и вскоре начинает петлять и поворачивать между спутанных корней и кустарников. Путь, в конце концов, разделяется. Если хотите продолжить идти на север (**190**). Если хотите отправиться на запад (**280**).

391

Размеры здания всего лишь три на три метра и него нет окон. Дверь сделана из камня и выглядит очень солидно. Тут нет ручки и, кажется, что нет другого способа войти в здание. Вы заметили крошечную замочную скважину в каменной двери. У вас есть серебряный ключ? Если есть — **200**, если нет — **379**.



392

Вы прячетесь в кустах, тем временем, голоса становятся громче. Затем две пары ног в рваных обмотках быстро проходят мимо вас, поднимая грязь и пыль. Голоса вскоре исчезают вдали. Вы снова выходите на тропу и идете на север (**157**).

393

Тропа ведет по тихому дну долины и заканчивается на развилке. Путь на юг ведет обратно в горы, так что вы решаете повернуть на север (**369**).

394

Постепенно трава вокруг становится ниже, а местность начинает идти на подъем. Впереди вы слышите звук текущей воды. Вскоре вы достигаете берега медленно текущей реки. Река очень мелкая и ее можно пересечь по камням, выступающим над водой, на дальнем берегу, тропа продолжает идти на север. Вы:

Пересечете реку по камням — 66.

Перейдете вброд — 186.



395

Фитиль, вместо того, чтобы медленно воспламениться, выдает ослепительную вспышку, лампа горит так ярко, что вы не можете видеть. Вы спотыкаетесь и падаете на землю. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет, вы упали без повреждений (154). Если нет, ваша голова врезается в бревно — потеряйте 3 очка Выносливости. Если вы все еще живы (370).

396

Вы достаете меч и встаете, повернувшись к надвигающейся своре собак. Они вылетают в облаке пыли, позади них скачет всадник в маске на белом жеребце, одетый в длинный плащ. Он трубит в рог, и стая собак резко останавливается перед вами. Здесь четыре пса, и вы видите, что это охотничьи собаки. Позади них неподвижно стоит жеребец, только пар выходят из ноздрей двумя длинными струями. Человек в маске молча смотрит на вас. Вы:

Начнете разговор с ним — 364.

Атакуете ближайшую собаку — 96.



397

Вы продолжите путешествие по дну долины, проходя мимо развилки на пути, которая ведет на юг к горам. Вы скоро приходите к другой развилке. Опять же, одно ответвление ведет на юг к горам. Если хотите отправиться на север (163). Если хотите пойти на восток (393).

398

Вы добираетесь до конца туннеля и собираетесь перейти на лестницу на стене колодца, когда слышите шаги над вами. Кто-то спускается по лестнице. Если хотите схватить незнакомца, как только он появится в поле зрения (320). Если предпочитаете подождать, пока посетитель сам войдет в туннель (193).

399

Вы бросаетесь на Язтромо, но добегаете только до первой ступеньки, когда он поднимает правую руку и беспечно бормочет несколько слов. Кажется, что время остановилось на фоне ярких вспышек, ваше тело чувствует себя как сосуд с бурлящей жидкости внутри. Когда все утихает, вы осознаете, что произошло нечто ужасное. Вы превратились в лягушку! Язтромо наклоняется и поднимает вас, говоря громовым голосом:

— Ну, глупый воин, наслаждайся своей новой жизнью!

С этими словами, он издает оглушительный смех и чуть не роняет вас. Затем он шаркает к дубовой двери и, открыв ее, бросает вас в высокую траву снаружи. Ваше приключение заканчивается здесь.



400

Вы подходите к старым гномам и просите их, проводить вас к Гиллибрану. Они подозрительно смотрят на вас, но соглашаются сделать это, комментируя ваши раны и рваную одежду.

— У вас есть что-то из Чернолесья, я полагаю,— говорит один из карликов, указывая на порезы на вашем теле своей длинной глиняной трубкой.— Некоторые люди никогда ничему не учатся. Авантуристы все одинаковы. Я не вижу смысла в беседе короля с тобой.

Вы идете через деревню, позади двух гномов и привлекаете к себе внимание многих других гномов. Они начинают следовать за вами, и длинная процесия выстраивается позади. Они бормочут, перешептываются и обминаются подозрительными взглядами. Скоро вы подходите к подножью каменных ступеней, ведущих в каменное здание. Перед зданием на декорированном деревянном троне сидит маленький старик с длинной бородой. Он носит корону, но выглядит очень несчастным. Вы бежите вверх по ступенькам, достав головку молота и рукоять из рюкзака. При виде их глаза старого гнома загораются, и он вскакивает на ноги. Приняв вещи у вас, он восклицает:

— Мой молот! Мой молот! Мы спасены. Теперь, мой народ, мы готовы сражаться с троллями!

Вся толпа взрывается в приветствии, размахивая в воздухе топорами и мечами. Вы рассказываете Гиллибрану о несчастном Большеноге, и почему вы решили продолжить его поиски, и обо всех монстрах, с которыми вы столкнулись на своем пути.

Гиллибран слушает и хмурится, когда узнает о судьбе Большенога своего верного слуги. Затем он открывает ящик в основании трона и достает из него маленькую серебряную коробочку и золотой крылатый шлем, и вручает их вам. Шлем стоит сотни золотых монет, и вы с гордостью надеваете его на голову. Громкий рев одобрения раздается над толпой. Вы открываете серебряную коробку и находите в ней несколько десятков драгоценных камней и резных гемм. Вы кладете их в свой рюкзак. Ваше приключение закончено, и теперь вы богаты, как в ваших самых смелых мечтах.